

GURPS®

Quarta Edição

COMO SER UM MESTRE DE *GURPS*



Por Warren "Mook" Wilson, com Sean "Kromm" Punch

STEVE JACKSON GAMES

GURPS®

Quarta Edição

Revisado em 21 de setembro de 2025
atualizações e outros livros em: <http://t.me/modulobasico>

COMO SER UM MESTRE DE GURPS



Escrito por WARREN “MOOK” WILSON,
com SEAN “KROMM” PUNCH

Editado por NIKOLA VRTIS

Ilustrações por GUY BURWELL, JOHN HARTWELL,
JOHN LUCAS, e DAN SMITH

Criação do Sistema **GURPS** ■ STEVE JACKSON
Editor da Linha **GURPS** ■ SEAN PUNCH
Diretor de Operações ■ PHILIP REED
Editor-Chefe ■ MIRANDA HORNER
Editor Assistente da Linha **GURPS** ■ JASON “PK” LEVINE
Artista de Produção e Indexador ■ NIKOLA VRTIS

Gerente de Projeto **GURPS** ■ STEVEN MARSH
Diretor de Marketing ■ LEONARD BALSERA
Diretor de Vendas ■ ROSS JEPSON
Diretor de Arte e Revisão de Provas ■ NIKKI VRTIS
Design de Páginas ■ PHIL REED e JUSTIN DE WITT
GURPS FAQ a Cargo de ■ VICKY “MOLOKH” KOLENKO

Testadores: Frederick Brackin, Roger Burton West, Leonardo Holschuh, and Emily Smirle

Agradecimentos Especiais: Scott Caron, Wendy Caron, Jamie Day, Peter Gaffney,
Vickie Josefsberg, Chris Magee, Michele Stuart, Chris Wilson, and Neil Yetts

GURPS, *Pyramid*, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê, *How to Be a GURPS GM*, e os nomes de todos os produtos publicados pela Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA.

A digitalização, o upload e a distribuição deste livro pela Internet ou por qualquer outro meio sem a permissão do editor é ilegal e punível por lei. Adquira apenas edições eletrônicas autorizadas e não participe ou incentive a pirataria eletrônica de materiais protegidos por direitos autorais. Agradecemos seu apoio aos direitos do autor.



STEVE JACKSON GAMES

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO..... 4

Quem é Kromm?.....4

Sobre o Autor.....4

1. PREPARANDO A AVENTURA..... 5

RECURSOS IMPORTANTES PARA PREPARAR A AVENTURA..... 5

O **Módulo Básico**.....5

Outros Livros **GURPS**.....6

Outros Livros.....8

GURPS Character Assistant.....8

Online.....8

ESTABELECENDO AS BASES.....8

Importância da Comunicação.....8

Diversão para Todos.....9

Escolhendo um Gênero.....9

Escolhendo um Estilo.....10

Regras Cinematográficas.....10

Escolhendo um Nível de Poder.....11

Características de Personagem.....12

Desvantagens Concorrentes.....12

Riqueza e Status.....13

Pontos de Personagem no Jogo.....14

Testes com Dados no Jogo.....15

Usando a Planilha de Planejamento de Campanha.....15

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM.....15

Conceitos de Personagem.....15

Usando Modelos.....16

Quem Gasta os Pontos?.....16

Revisão Final.....16

2. EXEMPLO DE PREPARAÇÃO DA AVENTURA 17

RERCURSOS IMPORTANTES: EXEMPLO.....17

ESTABELECENDO AS BASES: EXEMPLO.....17

Por que Fantasia?.....18

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM: EXEMPLO.....18

Modelos de Personagem.....18

Conceitos de Personagem: Exemplo.....18

Guarda.....19

Arqueiro.....20

Revisão Final: Exemplo.....21

3. CRIANDO A AVENTURA..... 23

RECURSOS IMPORTANTES PARA CRIAR A AVENTURA.....23

O **Módulo Básico**.....23

Outros Livros.....23

Conselho de Campanha.....23

ENCONTROS: COISAS PARA FAZER.....23

Regras que Provavelmente Surgirão.....23

Algo para Todos.....24

Liberdade do Jogador.....25

Seguindo a Condução dos Jogadores.....25

PDMS: PESSOAS PARA CONHECER.....26

PdMs Também são Pessoas.....26

Equilibrando os PdMs com o Grupo.....26

Exemplo de Guardas/Capangas/Soldados em Baixo NT.....28

CENÁRIOS: LUGARES PARA VER.....29

Ambiente de Combate.....29

Variedade de Cenário.....30

COLOCANDO NO PAPEL.....30

O Enredo.....30

Os PdMs.....31

Encontros e Cenas.....31

Desfechos Possíveis.....31

4. EXEMPLO DE CRIAÇÃO DA AVENTURA 32

CRIANDO A AVENTURA.....32

O Enredo: Exemplo.....32

Os PdMs: Exemplo.....32

Equilíbrio do Combate.....33

A Diversão Supera Tudo.....33

Encontros e Cenas: Exemplo.....33

Desfechos Possíveis: Exemplo.....35

Sobre GURPS

A Steve Jackson Games está comprometida com o total apoio aos jogadores de **GURPS**. Nosso endereço é SJ Games, P.O. Box 18957, Austin, TX 78760. Por favor, inclua, um envelope selado e auto-endereçado toda as vezes que você nos escrever! Nós também podemos ser contatados por e-mail: info@sjgames.com. Nossos recursos online incluem:

Novos suplementos e aventuras. **GURPS** continua a crescer — conheça os lançamentos em www.sjgames.com/gurps.

Warehouse 23. Nossa loja online oferece aventuras, ajuda em jogos, e formulários em PDF... cópias digitais dos nossos livros, além de conteúdos adicionais disponíveis apenas na Warehouse 23! Basta acessar warehouse23.com.

Pyramid (www.sjgames.com/pyramid). Nossa revista mensal em PDF inclui novas regras e artigos para **GURPS**, cenários independentes de sistemas e muito mais. Procure por todos os temas publicados em Warehouse 23!

Internet. Visite-nos na web em www.sjgames.com para erratas, atualizações, P&R, e muito mais. Para discutir **GURPS** com o pessoal da SJ Games e colegas jogadores, venha para nossos fóruns em forums.sjgames.com. A página da web do original em inglês *How to Be a GURPS GM* pode ser encontrada em www.sjgames.com/gurps/books/howtobeagurpsgm/.

Bibliografias. Muitos dos nossos livros têm extensas bibliografias, e estamos colocando-os online — com links para poderem comprar os livros que lhe interessam! Vá para a página web do livro e procure o link “Bibliografia”.

Errata. Todo mundo comete erros, incluindo nós — mas nós fazemos o nosso melhor para corrigir os nossos erros. Atualização de folhas de erratas para todas as versões de **GURPS**, incluindo este livro, estão disponíveis em nosso site — veja abaixo.

Regras e estatísticas neste livro são especificamente para o **GURPS Módulo Básico da Quarta Edição**. Referências de páginas que começam com MB se referem a esse livro, não este.



5. CONDUZINDO A AVENTURA..... 36

RECURSOS IMPORTANTES PARA CONDUZIR A AVENTURA...36

O Módulo Básico36

Outros Livros36

Outros Recursos36

O PAPEL DO MESTRE37

Antes da Sessão37

Durante a Sessão37

Após a Sessão.....38

CONDUZINDO A CAMPANHA39

6. COMBATE..... 40

Uma de Muitas Ferramentas40

PERSONALIZANDO O COMBATE40

Letalidade40

Escolhendo as Opções.....41

GURPS Artes Marciais.....41

Acelerando o Combate43

Mapas Hexagonais e Marcadores.....43

Praticar como um Plano B.....43

INFLUENCIANDO O COMBATE.....43

Atributos Úteis em Combate.....43

Dimensionando para Jogos de Alto Poder.....44

Perícias Úteis em Combate44

Comparação de Perícias de Combate Desarmado.....45

Vantagens Úteis em Combate47

Grandes e Pequenos Guerreiros50

Telecinese em Combate51

Desvantagens no Combate52

Magia e Psiquismo53

Melhorando Ataques54

Lutando com Duas Armas55

Superando Ataques57

Melhorando Defesas57

Superando Defesas58

7. EXEMPLO DE

CONDUÇÃO DA AVENTURA..... 62

SENDO O MESTRE: EXEMPLO62

Antes da Sessão: Exemplo.....62

Durante a Sessão: Exemplo62

Após a Sessão: Exemplo.....66

PLANILHA EXPANDIDA DE

PLANEJAMENTO DE CAMPANHA 67

ÍNDICE 70

ÍNDICE DE CARACTERÍSTICAS DE PERSONAGEM72

INTRODUÇÃO

GURPS é um RPG incrivelmente robusto, fornecendo um sistema de regras consistente e flexível para jogadores e Mestres de jogo (MJs) que desejam desfrutar de todos os tipos de aventuras, em todos os tipos de níveis de poder, em todos os tipos de gêneros.

Por causa dessa universalidade, é muito mais um “canivete suíço” do que outros sistemas limitados a um escopo estreito. Quando destrincha o **GURPS**, você não encontra um modelo de carro ou avião pronto. Você encontra um conjunto ilimitado de blocos de construção, que você pode usar para construir um carro, avião, zepelim, submarino, motocicleta, nave espacial, diligência ou qualquer outra coisa que você quiser! O MJ de **GURPS** é encorajado a imaginar o jogo que ele e seus jogadores querem, e então usar apenas as regras que auxiliam essa visão, ignorando todo o resto.

Nunca é demais dizer: **GURPS** é um canivete suíço. É um sistema que exige inúmeros julgamentos do MJ para funcionar. “Da forma como é”, oferece dezenas, senão centenas, de vantagens, desvantagens, perícias, mágicas, qualidades, técnicas, etc.; centenas, senão milhares de equipamentos; e muitas páginas de regras opcionais. A grande maioria de todas essas coisas não é apropriada para todas as campanhas. Estabelecer limites não é ser um maníaco por controle ou autoritário; trata-se de tornar o jogo jogável, divertido e fiel ao gênero e cenário desejados da campanha.

– Kromm

Quem é Kromm?

“Kromm” é Sean Punch, o Editor da Linha **GURPS** desde 1995. Durante esses anos, ele supervisionou o desenvolvimento da linha **GURPS**, incluindo a produção do **Módulo Básico** da Quarta Edição com David Pulver, e projetou regras para quase todos os produtos **GURPS** lançados naquela época. Ele frequentemente responde a perguntas sobre regras nos fóruns da Steve Jackson Games, e suas citações (separadas do resto do texto por linhas acima e abaixo delas) incluídas neste suplemento foram selecionadas de quase 10.000 postagens no fórum.

Regras para armas de fogo e perícias de tecnologia moderna simplesmente são desnecessárias para uma aventura historicamente precisa ambientada na Roma antiga. Como também regras para perícias sobrenaturais ou cinematográficas para um jogo realista ambientado no mundo atual. O **GURPS** assume que o MJ levará apenas o que ele precisa para a campanha atual e deixará o resto de lado.

Isto é particularmente verdadeiro para o combate. Existem muitas opções de combate no **Módulo Básico**, e ainda mais em **GURPS Artes Marciais** (e outros suplementos), e é crucial que o MJ tenha uma compreensão clara das que deseja usar. O Capítulo 6 deste suplemento apresenta diretrizes para personalizar a sensação e o sabor do combate.

Para quem é novo no **GURPS**, essa riqueza de opções pode dar a falsa impressão de que as regras são mais complexas do que outros sistemas, mais difíceis de aprender ou mais difíceis de jogar. **Como Ser um Mestre de GURPS** foi escrito para acabar com essas impressões equivocadas.

GURPS tem precisamente *um* mecanismo para resolver ações: “Pegue um número alvo, acrescente um modificador e jogue três dados de seis faces contra o resultado”. Se você consegue “entender” um jogo onde alguns sucessos são determinados por d20 + modificadores/rolagem acima, outros são d%/rolagem abaixo, e ainda outros são soma Nd<qualquer um>/tente tirar um X... bem, você certamente pode “entender” jogar 3d6 abaixo de um número específico, sempre. Mesmo se você passar para jogadas de efeito (reações, dano, Verificações de Pânico, o que for), ainda são apenas dois tipos de jogadas, e todos eles usam o d6 comum.

Suas regras básicas de criação de personagens e jogabilidade são triviais, com muitos modificadores para jogadas de sucesso e muitas opções para gastar pontos. Quase tudo é opcional — e claramente marcado como tal — então o MJ tem muito controle, e nunca há nenhum requisito para usar o pacote completo e usar todo o maldito jogo.

Este livro é voltado diretamente para o MJ novato em **GURPS**, seja novo no hobby de RPG ou procurando mudar de outro sistema; no entanto, pressupõe-se a familiaridade com os conceitos básicos de RPGs. O livro se esforça para ser uma ponte entre a leitura do **Módulo Básico** e a execução da primeira sessão. Três capítulos detalham um jogo de fantasia de baixa tecnologia com personagens de jogador (PdJs) de 150 pontos como um exemplo contínuo. Os princípios gerais evidenciados nesse passo a passo se aplicam igualmente bem a outros tipos de jogos.

Não existe Um Jeito Certo, ou alguma maneira “oficial”, de jogar **GURPS**! Todo o propósito das regras é que todos, o MJ e os jogadores, se divirtam, não importa como o façam. **Como Ser um Mestre de GURPS** é um caminho, um guia útil para preparar e administrar jogos com as regras do **GURPS**. O nome deste livro poderia ter sido “*Um Caminho Entre Muitos Para Ser um Mestre de GURPS, Com um Foco Particular em Iniciantes*”, mas o título atual já é longo o suficiente.

Minha sincera esperança é que este livro derrube algumas das percepções errôneas do **GURPS**. É um jogo de extraordinária flexibilidade, com montanhas de apoio contínuo — e acima de tudo, é muito divertido!

SOBRE O AUTOR

Warren “Mook” Wilson começou a jogar RPG em 1982. Ele tocou seu primeiro jogo no ano seguinte e instantaneamente se apaixonou por Mestrar, especialmente depois de descobrir o **GURPS** em 1991. Ao longo das décadas, ele foi abençoado com jogadores criativos e divertidos que fez mestrar jogos uma alegria. Fora dos jogos, ele se diverte em Los Angeles lendo e escrevendo ficção, assistindo a filmes e passando muito tempo no computador. Online, fixou residência em themook.net. Este é seu primeiro produto oficial **GURPS**.

CAPÍTULO UM

PREPARANDO

A AVENTURA

1

É aqui que tudo começa: um Mestre ansioso que quer aprender o sistema e moldá-lo de acordo com as necessidades de seu grupo; e jogadores entusiasmados que querem trabalhar juntos para

construir o jogo dos seus sonhos e moldar uma equipe de personagens. Decisões devem ser tomadas, escolhas feitas e aventureiros nascidos!

RECURSOS IMPORTANTES

PARA PREPARAR A AVENTURA

O Mestre de **GURPS** tem uma vasta riqueza de recursos úteis à sua disposição.

O MÓDULO BÁSICO

Antes de qualquer outra consideração, o MJ deve ter um bom conhecimento prático do **GURPS Módulo Básico**. Aqui está um breve resumo dos capítulos.

Personagens

Introdução — Uma visão geral do **Módulo Básico** e sobre RPG em geral, e uma seção de *Introdução Rápida* nas pág. MB8–9.

Capítulo 1: Criação de Personagem — Tudo o que é necessário para criar um personagem de jogador, incluindo uma explicação de quais características contam como desvantagens (pág. MB11) e uma lista útil de seções importantes (págs. MB13–14).

Capítulo 2: Vantagens — Explicações detalhadas de vantagens e qualidades, incluindo tipos (mental, física, social, exótica, sobrenatural, mundano), limitações e ampliações, e conselhos sobre como criar novas.

Capítulo 3: Desvantagens — Explicações detalhadas de desvantagens e peculiaridades, da mesma forma que o capítulo sobre vantagens.

Capítulo 4: Perícias — Descrições de perícias, juntamente com regras para modificadores, predefinidos e técnicas. De particular interesse é a seção *O Que Significam os Níveis de Habilidade* (págs. MB171–172).

Capítulo 5: Magia e *Capítulo 6: Psiquismo* — Se houver magia ou psiquismo na campanha, esses capítulos são indispensáveis; caso contrário, eles podem ser adiados para uma outra hora.

Capítulo 7: Modelos — Diretrizes para o uso de modelos de personagens pré-fabricados, que podem ser de grande ajuda para um MJ e jogadores iniciantes.

Capítulo 8: Equipamento — Tabelas de armas, armaduras, escudos e outros equipamentos.

Capítulo 9: Evolução do Personagem — Maneiras para os jogadores melhorarem seus personagens uma vez que o jogo começou.

Listas de Características — Listas, em ordem alfabética, de todas as vantagens, desvantagens, modificadores, perícias, técnicas e mágicas.

Personagens Icônicos — Exemplos de uma variedade de heróis prontos, do cenário padrão de Mundos Infinitos.

Campanhas

Capítulo 10: Testes de Habilidade — Introdução à mecânica primária do jogo, o lançamento de 3d6 (escrito como 3d), aplicado em uma infinidade de situações.

Capítulo 11: Combate e *Capítulo 12: Combate Tático* — O espectro completo das regras de combate do **GURPS**, do mais básico ao mais profundo, incluindo ataques à distância, corpo a corpo e desarmados. Abrange movimentos, manobras, danos, armas e armaduras e muito mais. Para grupos que gostam de combate detalhado, uma compreensão sólida desses capítulos é imperativa.

Capítulo 13: Situações Especiais de Combate — Regras de combate adicionais para situações especiais, como veículos e combate montado, pontos de impacto, combates em diferentes alturas, explosões, etc.

É difícil escrever regras que sejam igualmente boas em todos os níveis de complexidade. O **GURPS** funciona melhor se você estiver usando os Capítulos 11–13 do **Módulo Básico**, assim como boa parte do **GURPS Artes Marciais**. O pressuposto nas entrelinhas é que quanto mais disso você decidir não usar, menos importantes serão os resultados “sensíveis” de combate para você.

Capítulo 14: Lesões, Enfermidades e Fadiga — Os efeitos de todos os tipos de lesão, bem como as regras de recuperação.

Capítulo 15: Criando Modelos — Mais conselhos para o MJ sobre como usar e criar modelos para simplificar a criação de personagens.

Capítulo 16: Animais e Monstros — Regras e estatísticas para feras comuns. A utilidade depende da campanha que está sendo jogada.

Capítulo 17: Tecnologia e Artefatos — Veículos em combate, eletrônicos, itens mágicos, invenções e instrumentos, etc. Novamente, muito útil para alguns jogos; não é necessário para os outros.

Capítulo 18: O Mestre — Conselhos para o Mestre personalizar as regras, escolher estilo e nível de poder, usar mapas e escrever novas aventuras.

Capítulo 19: Mundos de Jogo — Conselho amplo para criar mundos de jogo inteiros a partir do zero.

Capítulo 20: Mundos Infinitos — Para aqueles que usam o cenário Mundos Infinitos, ou estão interessados em seus próprios jogos com cruzamento de gêneros, este capítulo é uma leitura obrigatória; caso contrário, pode esperar.

Tabelas — Tabelas extremamente úteis das informações mais frequentemente necessárias.

Planilha de Planejamento de Campanha — O preenchimento desta planilha, ou a expandida nas págs. 67–69, pode realmente ajudar a solidificar o formato de uma campanha.

Planilha de Controle do Mestre, Cartão de PdM, Planilha de Uso do Tempo — Útil para organizar informações uma vez que o jogo começou.

Quando destrincha o GURPS, você não encontra um modelo de carro ou avião pronto. Você encontra um conjunto ilimitado de blocos de construção, que você pode usar para construir um carro, avião, zepelim, submarino, motocicleta, nave espacial, diligência ou qualquer outra coisa que você quiser!

OUTROS LIVROS GURPS

Além do *Módulo Básico*, muitos outros livros excelentes de *GURPS* estão disponíveis. Eles adicionam ainda mais opções para aqueles que as desejam, apresentam exemplos práticos de como as regras podem ser expandidas e personalizadas e ajudam o Mestre e os jogadores a criar exatamente o tipo de jogo que estão procurando. Observe que, como o próprio *Módulo Básico*, muitos suplementos são kits de ferramentas. O *GURPS Fantasy* inclui o cenário Roma Arcana como exemplo — mas também fornece as ferramentas para criar cenários de fantasia completamente novos.

Embora um MJ certamente possa conduzir qualquer tipo de jogo usando nada mais do que o *Módulo Básico*, a enorme quantidade de materiais úteis de suporte pode tornar a preparação da campanha muito, muito mais fácil. A lista nas páginas a seguir é uma pequena amostra dos suplementos disponíveis, divididos por tipo (embora alguns produtos, como a coleção *Spaceships*, cubram vários conceitos). A lista oferece uma boa visão geral do que está disponível para aqueles que não estão familiarizados com o sistema; novos produtos *GURPS Quarta Edição* são lançados o tempo todo. Se você quiser restringir sua lista de leitura a apenas suplementos relacionados a um gênero específico, consulte *Quais Livros Devo Usar?* (págs. 9–10).

Livros de Gênero cobrem gêneros como conspiração, cyberpunk, fantasia e ficção científica espacial. Seu objetivo é descrever o gênero, suas convenções e seus tropos; pesquisar o gênero ficção; e explicar em termos amplos e não específicos do mundo como criar campanhas e PdJs que sejam fiéis ao gênero. Exemplos: *Fantasy*, *Viagem Espacial*.

Mundos de Campanhas descrevem cenários específicos. Seu objetivo é detalhar a história, geografia e política do cenário; catalogar as habilidades, equipamentos, raças, etc. característicos desse cenário; mostrar como criar personagens adequados para esse cenário específico; e ilustrar possíveis tipos de campanha no cenário. Exemplos: *Cataclismo*, *Mundos Infinitos*.

Livros de Regras fornecem novos sistemas, geralmente para habilidades de personagens (magia, artes marciais, poderes sobre-humanos e assim por diante) ou para projetar coisas (veículos, armas, etc.). O objetivo deles é fornecer expansões das regras básicas que podem ser usadas em qualquer gênero ou mundo de jogo (embora se adaptem melhor a alguns gêneros e cenários do que a outros!). Exemplos: *Artes Marciais*, *Poderes*.

Catálogos listam armaduras prontas, feras, implantes, itens mágicos, raças, veículos, armas ou qualquer outra coisa. O objetivo deles é fornecer um grande número de itens classificados e indexados com estatísticas que podem ser usadas em qualquer gênero ou mundo de jogo (embora se adaptem melhor a alguns gêneros e cenários do que a outros!). Exemplos: *Ultra-Tech*, *High-Tech*.

Exemplos de Livros de Gênero

Action: Coleção de livros de gênero para auxiliar jogos cinematográficos como filmes de ação, cheios de tiroteios, resgates angustiantes e perseguições de carro.

Dungeon Fantasy: Coleção de livros de gênero para exploração de masmorras “das antigas”, onde a maioria das aventuras consiste em matar monstros em ruínas antigas cheias de armadilhas e saquear seus tesouros.

O *Dungeon Fantasy* não é para todos. Não é uma ótima pedida para pessoas que acham que diversão é sobre regras detalhadas para pesos de armaduras, economia, fadiga física, etc. É um desperdício de dinheiro para quem valoriza o realismo ou a veracidade, uma vez que encoraja os jogadores a criarem psicopatas que não têm antecedentes sociais, que compram vantagens apenas pelos pontos, e que acumulam bônus para obter poderes divinais a taxas reduzidas em termos de dinheiro e pontos. Eu o escrevi especificamente para pessoas que acham divertido ter regras detalhadas se e somente se forem legais e habilidades específicas de nicho e/ou invasão de masmorras estiverem envolvidas.

Em suma, *GURPS* é sobre coisas críveis e detalhadas por padrão, e *Dungeon Fantasy* pretende ser um antídoto específico para esse viés.

Fantasy†: Livro de gênero para criar todos os tipos de cenários de fantasia originais, com conselhos sobre magia, divindades, monstros, sociedades, culturas e muito mais.

Horror†: Livro de gênero para conduzir jogos de terror de todos os tipos.

Monster Hunters: Coleção em que os personagens são heróis cinematográficos protegendo um mundo desavisado de vários monstros poderosos e perigosos.

Mistérios†: Conselhos e diretrizes para aventuras de mistério e PdJs que são solucionadores de crimes.

Psionics Campaigns: Livro de gênero para incorporar habilidades psíquicas em qualquer campanha.

Supers†: Livro de gênero para jogos de super-heróis, com diretrizes para criar PdJs superpoderosos e aventuras.

Viagem Espacial†: Livro de gênero de aventura no espaço e em outros planetas, com regras detalhadas para a criação de alienígenas, civilizações e até mundos inteiros.

† indica que o livro está disponível em português, traduzido por fã.

Exemplos de Mundos de Campanhas

Cataclismo†: Mundo de campanha completo e original, detalhando o cenário de fantasia de Yrth.

Cruzadas†: Mundo de campanha para jogos ambientados durante as Cruzadas.

Horror: The Madness Dossier: Mundo de campanha em que o mundo moderno é ameaçado por forças não-humanas ocultas empenhadas em desfazer a história como a conhecemos.

Hot-Spots: Coleção de recursos que se concentram em um único local de aventura do mundo real.

Locations: Coleção que fornece áreas específicas e fictícias para se aventurar.

Mundos Infinitos†: Mundo de campanha do cenário padrão multigênero de *GURPS*, expandindo as informações do Capítulo 20 do *Módulo Básico*. Lançamentos adicionais lidam com mundos e cronologias específicos.

Reign of Steel: Will to Live: Mundo de campanha descrevendo um apocalipse robô futurista. O mundo de campanha original da Terceira Edição é necessário para fazer pleno uso das informações.

Thaumatology: Age of Gold: Uma variante mágica da Idade de Ouro dos pulps ganha vida neste mundo de campanha que usa informações apresentadas no *Thaumatology*.

Transhuman Space: Coleção de suplementos detalhando um cenário futurista original, onde avanços em engenharia genética, tecnologia e viagens espaciais transformaram completamente a sociedade.

Traveller: Interstellar Wars: Mundo de campanha ambientado no universo *Traveller* de Marc Miller, com regras para combate interestelar, comércio, exploração, design de navios e muito mais.

Exemplos de Livros de Regras

Artes Marciais†: Livro de regras abrangente (com uma série de spinoffs) para aqueles que desejam ainda mais profundidade em seu combate, incluindo novas manobras, técnicas, pontos de impacto e muito mais. Outros lançamentos concentram-se em estilos específicos ou artistas marciais, e podem ser classificados mais corretamente como outros tipos de produtos (por exemplo, *Martial Arts: Gladiators* é tanto um mundo de campanha e catálogo quanto um livro de regras para replicar a experiência da arena romana).

Artes Marciais facilmente faz pela luta o que o *Magia* faz pelos magos, ou o *Poderes* faz por aqueles com habilidades sobre-humanas. Destrincha um capítulo ou mais de regras básicas e o expande em 256 páginas de regras detalhadas.

Estatísticas de Cidades†: Explica como resumir cidades com um conjunto de estatísticas unificadas de acordo com seu ambiente, população, saúde, riqueza etc.

Gun Fu: Descreve regras para tiroteios altamente cinematográficos, com novos estilos, técnicas e vantagens para pistoleiros lendários.

Magia†: Livro de regras para todas as coisas mágicas, expandindo o sistema principal do *Módulo Básico* e detalhando sistemas alternativos. Outros lançamentos se concentram em aspectos específicos da magia.

Mass Combat: Contém um sistema abstrato e totalmente genérico para conduzir batalhas em larga escala.

Poderes†: Diretrizes para projetar e lidar com personagens com poderes sobre-humanos, sejam baseados em magia, psiquismo, superpoderes, chi ou qualquer outra coisa. Fornece vários exemplos práticos de expansão das vantagens do *Módulo Básico* para cobrir uma variedade de habilidades.

Poderes Psíquicos†: Fornece habilidades psíquicas pré-fabricadas, seguindo a estrutura encontrada no *Poderes*.

Power-Ups: Coleção detalhando opções extras para criação de personagens.

Powers: Divine Favor: Oferece um sistema completo para que as divindades intervenham em favor de personagens fiéis, seguindo a estrutura encontrada no *Poderes*.

Social Engineering: Expande e baseia-se nas regras de interação social do *Módulo Básico*. Inclui um conjunto de tabelas de reação expandidas. Outros lançamentos exploram estruturas sociais específicas.

Spaceships: Coleção de livros de regras e catálogos que fornecem um sistema para projetar e usar todos os tipos de naves espaciais, bem como dezenas de naves pré-fabricadas.

Tactical Shooting: Livro de regras para tiroteios realistas e detalhados, com novos estilos, técnicas e vantagens para pistoleiros do mundo real.

Taumatology†: Oferece conselhos para usar magia em um jogo, incluindo sistemas ainda mais variantes. Outros lançamentos exploram aspectos específicos da magia ou esboços de cenários influenciados pela magia.

Template Toolkit 1: Characters: Adiciona detalhes ao método de modelo para simplificar a criação de personagens oferecido nos Capítulos 7 e 15 do *Módulo Básico*.

Exemplos de Catálogos

Bio-Tech†: Abrange a biotecnologia atual e futura, incluindo clonagem, engenharia genética, assistência médica e medicamentos.

Criaturas da Noite†: Coleção detalhando uma variedade de criaturas e monstros prontos para uso.

Dungeon Fantasy Monsters: Coleção descrevendo monstros e criaturas para os aventureiros lutarem.

Fantasy-Tech 1: The Edge of Reality: Apresenta armas e equipamentos de “história alternativa” que podem nunca ter existido — mas deveriam existir.

High-Tech†: Catálogo de armas, armaduras, veículos e equipamentos diversos do século 18 até os dias modernos. Outros lançamentos cobrem épocas ou tipos específicos de equipamentos com mais detalhes.

Loadouts: Coleção que oferece listas pré-selecionadas de armas e equipamentos para aventureiros.

Low-Tech†: Coleção detalhando armas, armaduras, veículos, tecnologia e equipamentos dos períodos de tempo e níveis tecnológicos anteriores aos apresentados no *High-Tech*.

Psi-Tech: Catálogo de tecnologia que interage com habilidades psíquicas — detectando, criando, amplificando, negando, etc.

Psis: Fornece modelos de personagens psíquicos e pacotes de habilidades.

Ultra-Tech†: Catálogo de armas futuristas, proteção, tecnologia médica e outros equipamentos do futuro próximo aos limites da superciência.

Onde Estão as Aventuras?

Algumas aventuras *GURPS* prontas estão disponíveis como suplementos independentes (como *Big Lizzie*, *Lair of the Fat Man*, *Caravana para Ein Arris†* ou *Dungeon Fantasy Adventure 1: Mirror of the Fire Demon*) ou em muitas edições da revista *Pyramid*, com mais a caminho. No entanto, a natureza aberta e flexível do sistema torna difícil fornecer cenários pré-escritos que serão amplamente úteis. Mesmo grupos que jogam no mesmo gênero podem ter mundos de jogo baseados em suposições que diferem bastante. É simplesmente mais útil fornecer aos Mestres de *GURPS* as ferramentas para criar suas próprias aventuras do que contabilizar em uma única aventura todas as variedades de jogos possíveis.

† indica que o livro está disponível em português, traduzido por fã.

OUTROS LIVROS

Há dois outros livros que os novos MJs podem achar úteis.

GURPS for Dummies: Cheio de conselhos para os iniciantes no **GURPS**, tanto jogadores quanto MJs. De particular interesse durante a preparação pré-jogo e a criação do personagem são a *Part I: Getting Started With GURPS*, *Part II: Enhancing Your Character*, e *Part III: Playing With Your Character*.

Robin's Laws of Good Gamemastering: Embora não seja específico para **GURPS**, este livro da Steve Jackson Games contém uma enorme quantidade de excelentes conselhos sobre como ser um Mestre. Abrange tipos de jogadores, ritmo, enredo, projetando suas próprias aventuras e campanhas e muito mais.

GURPS Character Assistant

O software para Windows **GURPS Character Assistant** (GCA) é uma maneira extremamente conveniente de criar e armazenar personagens. Ele contém *todas* as regras básicas de criação de personagens, rastreia automaticamente os pontos gastos, atualiza em tempo real, salva em arquivo e imprime folhas para uso na mesa. Mais informações sobre o **GCA** podem ser encontradas em gurps.sjgames.com/characterassistant (inglês).

ONLINE

Finalmente, há uma série de recursos **GURPS** online.

Fórum da Steve Jackson Games (forums.sjgames.com): Perguntas e discussões podem ser postadas diretamente no fórum **GURPS** dedicado, e a comunidade de usuários é muito útil (inglês).

Warehouse 23 (warehouse23.com): A loja online da Steve Jackson Games vende lançamentos digitais (como PDFs e o software **GURPS Character Assistant** para Windows) — e também produtos físicos, caso você não tenha uma loja de jogos local (inglês).

Revista Pyramid (pyramid.sjgames.com): A *Pyramid* é uma revista mensal em PDF, com cada edição repleta de conteúdo **GURPS**. Sua página na Web tem exemplos e informações sobre assinatura (inglês).

Outros recursos on-line (gurps.sjgames.com/resources): Uma página central de informações do **GURPS**, incluindo links para erratas, perguntas frequentes e planilhas para download (como a Planilha de Personagem e a Planilha de Planejamento de Campanha) (inglês).

ESTABELECENDO AS BASES

Antes que o MJ projete a primeira aventura, e antes que os jogadores criem seus aventureiros, muitos detalhes devem ser decididos. Estar familiarizado com as regras do Módulo Básico e conhecer todo o material de suporte disponível facilita muito essas decisões.

É importante que antes que alguém crie um personagem, você defina os parâmetros da campanha: nível de mana, nível tecnológico, dinheiro inicial e assim por diante. Você também deve sentar e criar listas de vantagens, qualidades, desvantagens, perícias e técnicas permitidas; definir limites em atributos, características secundárias, níveis de vantagem, níveis de habilidade e níveis de técnica; e especifique se você está permitindo ampliações e limitações e, em caso afirmativo, quais e de que formas. Finalmente, você tem que fazer algo semelhante para o equipamento.

O grupo quer jogar um faroeste historicamente preciso, com cowboys de 100 pontos? Ou uma história de comércio espacial com capitães de navios de 200 pontos? Ou uma história de super-herói descontroladamente cinematográfica com campeões de 1.000 pontos? Essas são todas escolhas possíveis, assim como outras centenas, então o primeiro passo é reduzir o foco de “podemos jogar o que quisermos” para “queremos jogar *isso*”.

Essa formalização dos limites do jogo não precisa ser tão concreta quanto preparar listas reais para os jogadores. Alguns MJs acham mais fácil dizer “Nada muito exótico ou sobrenatural” ou “PdJs magos tudo bem, mas sem Aptidão Mágica maior que 2”. Alternativamente, o MJ pode considerar cada habilidade caso a caso durante a criação do personagem. Faça o que funcionar para o grupo, desde que todos concordem.

Quando um MJ tem ideias para mais de um jogo, ele pode querer apresentá-las aos jogadores junto com descrições de gênero, nível de poder, tipos de personagens, aventuras prováveis, etc. Todo o grupo pode então decidir, ou até mesmo votar, para determinar qual jogo parece mais divertido.

IMPORTÂNCIA DA COMUNICAÇÃO

É possível jogar RPGs de forma contraditória, com os jogadores tentando “derrotar” o MJ dentro das regras do jogo. No entanto, é muito mais comum que um RPG seja um esforço cooperativo de contar histórias, com todos trabalhando juntos para criar e experimentar uma aventura divertida. Embora o **GURPS** possa lidar com o primeiro, geralmente pressupõe o último.

Com isso em mente, é importante que todos os envolvidos “estejam na mesma página”. Uma vez que a maior parte da preparação cabe ao MJ, muitas vezes é ele quem sugere as ideias iniciais. Então o grupo pode ajustar e modificar, para tornar o jogo exatamente o que eles querem que seja, mas isso pressupõe um grupo disposto e capaz de se comunicar entre si.

Tente realizar uma “sessão de jogo” onde, em vez de jogar, os jogadores e o MJ se sentam e conversam sobre as expectativas de todos sobre letalidade, gênero, heroísmo, realismo, etc.

O objetivo dos jogadores é compartilhar informações suficientes sobre seus PdJs e objetivos desejados para que o grupo de jogadores possa evitar sobreposição excessiva de nichos ou uma disparidade fatal de objetivos, e para que o MJ possa ajustar suas aventuras aos PdJs. O objetivo do Mestre é compartilhar informações suficientes sobre a campanha para que os jogadores saibam quais habilidades o grupo de PdJs absolutamente não pode ficar sem, e quanta imunidade ao enredo eles irão desfrutar.

Também é importante ter certeza de que *todos* sabem no que estão se metendo em relação às regras. Em uma campanha de combate intenso, pode ser útil encerrar esta pequena sessão de bate-papo com uma batalha simulada entre os PdJs e inimigos genéricos. Esta é um combate “café com leite”; não é real e não conta. O objetivo é mostrar fraquezas cruciais, como “Bob tem defesas ruins”, “Jaime não percebe que seu arqueiro não pode acertar nada em uma luta real” ou “O cara do Lee não consegue penetrar uma armadura de couro!”

Esta última parte é importante. Eu não posso contar o número de vezes que eu tive novatos aparecendo e pensando seriamente que um ladrão ST 8 com facas seria útil em uma luta, ou que defesas ativas não importam se você tem muito PV, ou isso você faz um teste de Arco sem penalidade para acertar um alvo a 50 metros de distância, ou que arcos e armas de haste são uma boa ideia quando a maioria das lutas são de curta distância. Essa escolha afeta que tipos de aventureiros podem ser criados, possíveis níveis de poder e até estilos de jogo.

Não Tenha Medo de Dizer Não

O trabalho do MJ é criar e dar vida a um mundo que seja divertido de explorar e se aventurar. Isso exige muita colaboração com os jogadores, para incluir as coisas que eles mais gostam. Também exige que o Mestre ocasionalmente diga não, seja para determinados tipos de personagens, características ou direções para a história seguir.

Um MJ que concorda com coisas que ele simplesmente não gosta, ou sente que são muito poderosas ou desequilibradas para sua habilidade, não está ajudando a sobrevivência do grupo. Ele não deve permitir que os jogadores forcem opções na campanha que não combinam com a visão comum do mundo do jogo. Enquanto se esforça para garantir que a voz de todos seja ouvida, o MJ não pode esquecer a sua!

O resto deste capítulo ajuda o Mestre iniciante a fazer as escolhas que moldam a forma do jogo. Essas decisões são o ponto de partida do grupo.

Diversão Para Todos

Alguns jogadores têm uma visão de longa data do MJ como algo separado do resto dos jogadores, como se seu trabalho fosse criar jogos divertidos para todos os outros enquanto sacrifica sua própria diversão pelo bem do grupo. Embora seja verdade que o MJ escolhe assumir a responsabilidade de administrar o jogo, juntamente com os desafios que isso traz, o objetivo do **GURPS** é que *todos* se divirtam! Como Mestre, tenha em mente que sua diversão é tão importante para o sucesso do grupo quanto a de qualquer pessoa. Isso significa projetar jogos que você gosta de jogar e não se sentir compelido a usar regras, cenários ou qualquer outra coisa que você não goste.

Os jogadores devem lembrar que, embora seja importante para eles ter uma voz na direção do jogo, a conclusão é que, se *algum* jogador estiver insatisfeito, incluindo o MJ, o jogo sofre. Coagir o Mestre a permitir aspectos com os quais ele não se sente confortável tem um impacto negativo em todo o grupo.

ESCOLHENDO UM GÊNERO

A questão mais fundamental sobre qualquer nova campanha é geralmente qual será o gênero. Ou seja, que tipo de histórias o grupo quer contar? Contos de espionagem de ação pulp, super-heróis coloridos, cavaleiros medievais, bravos exploradores espaciais, magos poderosos — todos esses são enredos comuns para RPGs.

O Mestre iniciante pode querer limitar seu primeiro jogo a algo básico e guardar as habilidades mais poderosas para campanhas posteriores, quando estiver mais familiarizado com o sistema.

Ser novo no sistema de jogo realmente torna as capacidades sobrenaturais um elemento duvidoso para incluir em sua campanha. Eu recomendaria ficar muito, muito familiarizado com coisas como criação de personagens, uso de perícias, combate, testes de Influência e testes de reação, e peculiaridades e notações do jogo, antes de chegar perto de mágicas, psiquismo, superpoderes, etc. Eu recomendo manter o mundo real, provavelmente nos dias modernos.

Quais Livros Devo Usar?

Uma pergunta comum é quais livros adicionais usar para gêneros específicos. É muito possível jogar todos os tipos de jogos apenas com o **Módulo Básico**, mas outros livros certamente podem facilitar as coisas!

Alguns produtos são extremamente úteis independentemente do gênero: **Low-Tech**, **High-Tech** e **Ultra-Tech**, para equipamentos detalhados em vários níveis tecnológicos; **Artes Marciais**, para opções de combate expandidas; **Mistérios**, para aventureiros que resolvem crimes; e **Poderes**, para personagens poderosos de todos os tipos.

O “GU” em **GURPS** significa que ele assume a maioria ou todos os gêneros ficcionais e usa um único conjunto de regras para abordá-los. É uma ficção comum que a sigla tenha algo a ver com apoiar estilos e objetivos de todos os grupos de jogos, mas isso nunca foi um objetivo de design para **GURPS**. Por exemplo, com todas as suas regras, o **GURPS** claramente não combina com aqueles que gostam de jogos sem dados e com regras leves, e com seu sistema de compra de pontos, claramente não combina com aqueles que não gostam de matemática.

O **GURPS** é genérico e universal, o que significa que é 80% ou 90% tão bom quanto um conjunto de regras específicas para um determinado gênero ou cenário. Mas é 80–90% tão bom para *todos* os outros gêneros e cenários. Aqueles que jogam regularmente fora de seu ambiente preferido, ou misturam as coisas, acharão um investimento muito melhor do que um jogo de um cenário e um gênero.

Honestamente, simplesmente não estamos interessados em ser o *jogo* de simulação histórica, o *jogo* de vampiros, o *jogo* transhumano, o *jogo* de comandos, o *jogo* de fantasia *hack-and-slash*, etc. Estamos interessados em ser o *jogo* para pessoas que querem tentar tudo isso, e mais 100 outras coisas, ao longo de alguns anos ou até mesmo na mesma campanha.

Os livros a seguir são recomendados para alguns dos gêneros mais comuns.

Ação Moderna: Este gênero é talvez o jogo mais simples de conduzir apenas com o **Módulo Básico** e **High-Tech** para equipamentos. Se for cinematográfica, a coleção **Action** (expandida por **Gun Fu**) foi escrita especificamente para esse tipo de jogo; se não, **Tactical Shooting**. **Artes Marciais** oferece regras adicionais para o combate.

Fantasy: O **Fantasy** é essencial para a construção do mundo. **Low-Tech** e, para certas cronologias alternativas, **Fantasy-Tech 1: The Edge of Reality** são ótimos para armas e armaduras. O **Magia** é necessário se o cenário enfatizar a magia; assim como o **Taumatologia** para estilos alternativos de operação de mágicas. O **Powers: Divine Favor** é útil se as divindades ajudarem seus seguidores. O **Dungeon Fantasy** é melhor para festivais de saques a tesouros ao

estilo “*parp and slash*”. Usar o cenário pré-fabricado do *Cataclismo* — ou adaptar um dos suplementos de *Hot Spots* ou *Locations* com temas medievais, como *Locations: Tower of Octavius*, pode economizar algum tempo. As coleções *Criaturas da Noite* e *Dungeon Fantasy Monsters* oferecem muitos inimigos para lutar.

Ficção-Científica: *Bio-Tech*, *Spaceships*, *Viagem Espacial*, e *Ultra-Tech* são todos úteis. Alguns jogos incluem habilidades mentais, para as quais *Psis*, *Psionic Campaigns* e *Poderes Psíquicos* ajudam. Os cenários estabelecidos incluem *Tales of the Solar Patrol*, *Transhuman Space* e *Traveller: Interestelar Wars*.

Militar: *Artes Marciais* é certamente indispensável, acompanhado por *Tactical Shooting* para jogos realistas modernos e *Action* para jogos cinematográficos (com *Gun Fu* expandindo as opções). *SEALs in Vietnam* tem algumas informações gerais sobre personagens militares que também são boas para outros cenários. O *Mass Combat* pode ajudar com conflitos maiores do que os combates típicos do PdJ. *Low-Tech*, *High-Tech* ou *Ultra-Tech* (dependendo do nível tecnológico) são vitais para armas, armaduras e equipamentos.

Super herói: Para a mecânica de personagens e habilidades de super-heróis, o livro *Poderes* é a escolha inequívoca. *Supers* é um livro de gênero para fazer um jogo “dar a sensação” de uma história em quadrinhos de quatro cores. Muitos outros livros podem ser úteis, dependendo dos tipos de heróis criados: *Magia* e *Taumatologia* para magia; *Psis*, *Psionic Campaigns* e *Poderes Psíquicos* para psiquismo; *Artes Marciais* para guerreiros; e *Low-Tech*, *High-Tech* ou *Ultra-Tech* para equipamentos. Para uma idade de ouro pré-fabricada dos cenários pulps, revise *Thaumatology: Age of Gold*.

Terror: O livro *Horror* é de grande utilidade, claro. Para derrubar exércitos de zumbis ao estilo dos filmes modernos, use *Action* — e *Zombies*, obviamente! Para mais diversão com armas de fogo, tente o *Gun Fu*. Jogos com os PdJs protegendo o mundo atual de coisas querendo destruir a humanidade podem precisar de *Monster Hunters* ou *Horror: The Madness Dossier*. Jogos de terror mais sutis, com aventureiros investigando profecias antigas, podem se beneficiar do *Mistérios*. O *Magia* (e possivelmente o *Taumatologia*) é útil se a magia for importante para o cenário. *Psis*, *Psionic Campaigns* e *Poderes Psíquicos* cobrem o psiquismo. As coleções *Criaturas da Noite*, *Dungeon Fantasy Monsters* ou *Monster Hunters 3: The Enemy* podem fornecer monstros para enfrentar. *Loadouts: Monster Hunters* e o catálogo tecnológico apropriado ajudam os PdJs a se prepararem.

Viagem no tempo e entre gêneros: *Mundos Infinitos* é o livro referência aqui, cobrindo toda a gama de opções para usar várias cronologias e gêneros em uma única campanha. Outros lançamentos desta série expandem as realidades alternativas cobertas pelo livro principal do mundo. Livros recomendados para gêneros individuais ainda se aplicam.

Western: Os jogos do Velho Oeste historicamente precisos se beneficiam do *High-Tech* para equipamentos e *Artes Marciais* para estilos de luta. *Gun Fu* e *Tactical Shooting* oferecem ainda mais opções de armas de fogo. Embora a coleção *Action* tenha sido escrita para aventuras modernas, muito do estilo e dos conselhos ao MJ se aplicam. Os cenários em um “Weird West” podem começar com a aventura *Big Lizzie*, e podem exigir o *Magia* e o *Taumatologia*, ou a coleção *Criaturas da Noite* para monstros.

ESCOLHENDO UM ESTILO

Se o gênero é que tipo de histórias contar, então o estilo é como contá-las. O jogo se concentrará em pessoas realistas, sempre atentas aos perigos frequentes da vida de aventura? Ou os PdJs serão heróis grandiosos, capazes de realizar feitos que são irreais, mas contam uma grande história? O jogo manterá um tom sóbrio ou servirá principalmente para rir? O MJ usará apenas as regras do *Módulo Básico*, incluirá opções de outros livros ou criará as próprias regras da casa?

Tudo isso e muito mais são formas perfeitamente válidas de jogar, e o *GURPS* lida com elas sem problemas. Tal como acontece com a variedade de tipos de filmes, o mesmo enredo básico pode ser usado para ação, comédia, romance, drama ou suspense, dependendo de como a história é contada. Mas é importante que todos no grupo tenham as mesmas expectativas, ou então o jogador que procura algumas risadas, o jogador que espera um jogo corajoso de combate de vida ou morte, e o MJ que espera um conto épico de heróis lendários, todos fiquem frustrados.

Realista ou Cinematográfico

Esta é a linha divisória de estilo mais óbvia. Jogos realistas mantêm a história um pouco fundamentada — o combate é mortal, e uma única lesão infeliz pode derrubar um herói. Mesmo em cenários com habilidades estranhas e sobrenaturais, o resto do mundo funciona como o conhecemos: as pessoas ficam cansadas sem comida e descanso, o mau tempo retarda as viagens e os veículos e equipamentos quebram sem manutenção.

Eu uso todas as regras para ferimentos acumulados, sangramento, incapacitação, desmembramento extremo, fadiga, efeitos de ponto de impacto, nocaute, choque e atordoamento. Eu também verifico se há doenças em áreas infestadas de pragas e penalizo os PdJs que chegam a sentir falta de água, sono ou comida. Isso resulta em uma sensação muito corajosa! E eu nem mesmo uso as regras para infecção, ferimentos parciais, sangramento grave, ou feridas horríveis no pescoço/crânio/veias/vitais, nem preciso de Verificações de Pânico para nada menos do que medo sobrenatural. “Ativar” essas regras tornaria as coisas ainda mais difíceis.

Regras Cinematográficas

A tendência padrão do *GURPS* é se inclinar para o realismo — mas o estilo cinematográfico está longe de ser ignorado! Além dos excelentes conselhos em *Campanha Cinematográfica*, págs. MB488–489, e *Regras Cinematográficas de Combate*, pág. MB417, aqui estão apenas algumas das regras cinematográficas mais comuns.

Vantagens: Antecedentes Incomuns (pág. MB39), Apetrechos (pág. MB39), Ataque Adicional (pág. MB42), Atirador (pág. MB43), Camaleão Social (pág. MB46), Defesas Ampliada (pág. MB51), Desenvolvedor (págs. MB52, MB475–477), Língua Ferina (pág. MB68), Mestre de Armas (pág. MB70), Serendipidade (pág. MB88), Sorte (pág. MB89), Talento Instintivo (pág. MB91), Treinado por um Mestre (pág. MB96), Venturoso (pág. MB96).

Perícias: Arte do Arremesso (pág. MB181), Força Mental (pág. MB201), Golpe Poderoso (pág. MB202), Hacking de Computador (pág. MB202), Lutar às Cegas (pág. MB208), Pontos de Pressão (pág. MB218), Pontos Secretos (pág. MB219), Salto Voador (pág. MB222).

Técnicas: Ataque com Duas Armas (págs. MB230, MB417), Ataque Giratório (pág. MB230).

Tempo Gasto: Conclusão instantânea da tarefa, com redutor de -10 ao NH (pág. MB346).

Além disso, as coleções *Action* e *Gun Fu* são dedicadas aos jogos cinematográficos. *Artes Marciais* oferece muitas opções cinematográficas, incluindo perícias (págs. 54–62), técnicas (págs. 82–89), combate (págs. 125–133) e lesões (pág. 139). E o *Power-Ups 5: Impulse Buys* permite que os jogadores moldem a história gastando pontos.

Os jogos cinematográficos relegam esses detalhes para um segundo plano. O combate ainda pode ser mortal, mas apenas se for dramaticamente apropriado. Heróis percorrem exércitos de capangas sem nome com pouco medo da morte para alcançar seu verdadeiro inimigo, e complicações logísticas como comida e equipamentos são estrategicamente deixadas de lado, a menos que de alguma forma tornem a história mais interessante.

Isso se aplica a feitos sociais e mentais, bem como físicos. Modificadores suficientemente altos eventualmente levam a escala do realismo para o cinematográfico, mesmo que esses modificadores sejam alcançados por meio de uma infinidade de vantagens e habilidades realistas. Alguém com um bônus de reação de +5, advindo de três ou quatro características sociais, é realista; um outro com um bônus de reação de +15, de sete ou oito características sociais, é cinematográfico.

A sensação cinematográfica depende tanto de subtrair regras quanto de adicionar. Regras detalhadas como aquelas para sangramento (pág. MB420) ou familiaridade (pág. MB169) são melhor ignoradas quando se busca um sabor cinematográfico.

Regras Simples ou Complexas

Outra coisa importante a considerar é o próprio papel das regras.

Tudo em **GURPS** é opcional —isso está escrito em todo o lugar. Dizemos especificamente coisas como “desde que o MJ seja justo e consistente, ele pode mudar qualquer número, qualquer custo, qualquer regra”, “todo mundo deve perceber que uma história épica é capaz de transcender as regras”, “não deixe a coerência a uma fórmula estragar o jogo” e “se houver apenas uma resposta ‘certa’ para se encaixar no enredo da aventura — então essa é a resposta”. As regras estão lá apenas para quando você precisar delas para ajudar a avançar no jogo. Na maioria das vezes, você deve fazer isso falando, interpretando e contando uma história.

A administração de recursos e o jogo baseado em testes são um estilo de jogo válido, principalmente para aventuras militares pragmáticas, campanhas dedicadas de resolução de quebra-cabeças e, claro, exploração de masmorras. Mas esses são apenas alguns tipos de jogos, e o **GURPS** visa dar suporte a todos os tipos. Em nenhum lugar diz “se você prefere inventar coisas e não jogar dados, este é o jogo errado para você”.

O sistema **GURPS** é, em sua essência, incrivelmente simplificado, na maioria dos casos resumindo-se a “jogar 3d contra este número alvo” (dados de seis lados padrão são o único tipo usado com **GURPS**, portanto, uma chamada para uma teste de “3d” ou “1d” sempre significa “3d6” ou “1d6”). Aqueles que preferem um mínimo de regras podem usar o sistema básico com grande efeito sem adicionar nenhuma das inúmeras opções.

Para aqueles que preferem jogos mais complexos, **GURPS** tem um incrível buffet de regras opcionais e expandidas que adicionam profundidade e complexidade ao jogo, ao custo de mais aspectos para acompanhar. Considere as regras para a ponto de impacto. O **GURPS** assume que a maioria dos grupos usa as regras de ponto de impacto encontradas nas páginas MB398–400, que incluem penalidades e efeitos especiais para atacar o tronco, pontos vitais, crânio, olho, rosto, pescoço, virilha, braço/perna, mão/pé e arma.

Alguns Mestres podem simplificar isso para apenas pontos para crânio, tronco, braço/perna e arma. Alguns podem não usar nenhuma regra para pontos de impacto, e assumem que todos os ataques são direcionados ao tronco. Outros ainda podem decidir os pontos de impacto no **Módulo Básico** não são abrangentes o suficiente, e inclua todos os locais adicionais presentes no **Artes Marciais**, pág.137 (articulações, coluna, mandíbula, nariz, orelha, e veias e artérias).

Este é apenas um exemplo de muitos. Espera-se que o Mestre de **GURPS** ajuste as regras de qualquer maneira que puder para obter o máximo de diversão do jogo.

Regras da Casa

Muitos MJs gostam de ajustar as regras e usar suas próprias variações e “regras da casa”. Tudo bem, desde que os jogadores estejam cientes dessas mudanças e concordem com elas. No entanto, é importante considerar cuidadosamente o impacto de quaisquer alterações — o **GURPS** foi testado por inúmeras horas ao longo dos anos e foi projetado para funcionar sem problemas em torno de suposições específicas. Fazer alterações em uma ou duas peças fundamentais pode ter consequências imprevistas.

Morte de Personagem

O quanto de ameaça a morte de um personagem presente é de grande interesse para a maioria dos jogadores. Em alguns grupos, espera-se que o MJ ajuste as coisas rapidamente para garantir que os PdJs tenham todas as chances de sobreviver e ajustar quais regras são usadas para se inclinar para a sobrevivência dos PdJs. Outros preferem incluir várias opções de combate letal, e apenas deixar os dados caírem onde puderem — se um herói morrer, que assim seja.

Acertar as expectativas sobre isso *antes* da campanha começar é muito importante, para evitar mal-entendidos e decepções.

ESCOLHENDO UM NÍVEL DE PODER

Depois de gênero e estilo, é hora de determinar o nível de poder dos PdJs, medido por seus pontos de personagem.

O sistema de pontos no **GURPS** não se destina a equilibrar a eficácia do combate. Seu objetivo é equilibrar a habilidade em todas as atividades de aventura possíveis: combate, criação, cura e suporte, coleta de informações, habilidade ao ar livre, interação social, furtividade, viagens, etc. Não é um sistema objetivo para avaliar a capacidade em um ambiente principalmente de combate. É um sistema *altamente subjetivo* para que MJs avaliem PdJs contra os desafios de uma campanha inteira — incluindo desafios sociais, obstáculos para viajar, quebra-cabeças econômicos, enigmas intelectuais e muitas outras coisas que não têm conexão com a luta.

As orientações da pág. MB487 são valiosas aqui, detalhando o espectro de possíveis níveis de poder de Fraco (menos de 25 pontos) a Divino (mais de 1.000 pontos). A faixa Heroico de 100 a 200 pontos é comum para o Mestre iniciante. Dá aos jogadores uma quantidade decente de pontos para construir heróis competentes e variados, enquanto ainda permite que o MJ mantenha o jogo em um nível de poder gerenciável.

Limitando o Gasto de Pontos

Mesmo uma pequena quantidade de pontos iniciais pode criar um protagonista difícil de Mestrar se a maioria desses pontos forem gastos em uma única área. Vários métodos podem mitigar esse efeito (impondo limites de pontos e atributos, exigindo gastos específicos, etc.), descritos nas páginas MB487–488. O MJ deve usar esses métodos para garantir que, de início, os aventureiros sejam aqueles que ele se sente confortável em ter em seu jogo.

“Alto nível de poder vs. baixo nível de poder”, “pessoas críveis vs. pessoas irreais com poderes” e “campanha realista vs. campanha cinematográfica” são três eixos separados. A primeira descreve quantos pontos as pessoas têm, a segunda descreve o que elas podem comprar com seus pontos, e a terceira descreve como o universo e a trama tratam essas pessoas.

CARACTERÍSTICAS DE PERSONAGEM

Como já mencionado, a natureza universal do **GURPS** exige que o Mestre tome decisões deliberadas sobre o que incluir, e o que não incluir no jogo, começando com as características do personagem. Se o MJ concordar com um personagem com uma habilidade ainda não coberta pelas características existentes, as seções sobre *Novas Vantagens* (pág. MB117), *Novas Desvantagens* (pág. MB165), *Criando Técnicas* (pág. MB229), *Sistemas Alternativos de Magia* (pág. MB242), e *Outros Poderes* (pág. MB257) serão úteis. Fora do **Módulo Básico**, ainda mais opções são apresentadas em livros como *Magia*, *Poderes*, *Supers*, e *Taumatologia*.

Atributos

Estabeleça primeiro o intervalo de atributos aceitáveis, como por exemplo “DX, IQ e HT podem estar entre 9 e 14, inclusive; ST pode chegar a 18.” Veja pág. MB14 para orientações sobre o que os níveis realmente significam, bem como os seguintes conselhos do Kromm.

6 ou menos: Debilitante (literalmente — você não consegue viver uma vida normal).

7: Fraco (você consegue levar uma vida normal, com cuidado, mas nunca ser um aventureiro).

8–9: Abaixo da Média (o nível mais baixo dos fisicamente aptos, provavelmente o mais baixo que um aventureiro deveria ter).

10: Média (a maioria das pontuações para a maioria das pessoas).

11–12: Acima da Média (nível mais alto dos fisicamente aptos, talvez uma boa média para aventureiros).

13–14: Excepcional (o nível mais alto que você provavelmente encontrará na rua, acima da média para aventureiros).

15–16: Incrível (o nível mais alto que você provavelmente verá ou ouvirá falar, *define* fortemente um aventureiro).

17–18: Lendário (os “melhores” da história e heróis fictícios notáveis).

19–20: Mítico (surpreendente mesmo entre os grandes heróis da ficção e das lendas).

21 ou mais: Sobre-humano (fora dos limites para humanos, pouco adequado para grandes heróis, adequado para divindades).

Perícias, Vantagens e Desvantagens

Em seguida, passe pela completa Listas de Características nas páginas MB297–306. Observe as características que não se encaixam bem, como “já que nossa campanha se passa durante o Renascimento, não há perícias com computadores disponíveis” ou “somente mágicas da escola de Água podem ser aprendidas por PdJs iniciantes”.

A Steve Jackson Games fornece uma excelente ferramenta online para criar listas personalizadas de características classificadas em sjgames.com/gameaids/gurps/sorter. O MJ pode designar cada perícia, vantagem e desvantagem do **Módulo Básico** como “Obrigatória”, “Recomendada”, “Permitida”, “Não Recomendada” ou “Proibida”. Assim que a lista estiver completa, o MJ a imprime como um guia para os jogadores.

Depois de determinar essas listas, decida se há algum limite no nível de habilidade. Veja a pág. MB172 para orientações sobre quais níveis de habilidade representam, bem como as seguintes sugestões do Kromm.

Pessoas Medianas (8–13)

8–9: Perícias lembradas dos tempos de escola.

10–11: A maioria das perícias, incluindo hobbies, perícias de trabalhos voluntários secundários, e perícias primárias de recrutas.

12–13: Perícias profissionais primárias da maioria das pessoas normais (*inclui* policiais, médicos, pilotos e soldados).

Especialistas (14–19)

14–15: Alguém bom o suficiente para trabalhar em condições de vida ou morte (*inclui* comandos, cirurgiões de campo e pilotos ases).

16–17: Alguém bom o suficiente para se destacar em seu campo, já exclusivo (*o melhor* comando, *o ás dos ases*, etc.).

18–19: O melhor de uma geração (por exemplo, o melhor atirador *do mundo*).

Mestres (20–25)

20–21: Melhor mestre vivo (provavelmente bom o suficiente para ensinar os melhores de algumas gerações).

22–23: Reconhecidamente o melhor mestre de todos os tempos.

24–25: Mestres míticos, beirando o cinematográfico.

Desvantagens Concorrentes

Ocasionalmente, os aventureiros terão duas desvantagens que entram em jogo ao mesmo tempo. Abaixo está um método sugerido para lidar com essas situações.

Jogue os dois testes de autocontrole. O que falhar por mais vence. Para características que não possuem número de autocontrole, use Vontade. Por exemplo, se for Honestidade (9) vs. Alcoolismo para evitar roubar aquela garrafa de bebida, e o herói tiver Vontade 11, jogue contra 9 e contra 11, e compare as margens de fracasso. Se o resultado for 14 para Honestidade (fracasso por 5) e 10 para Alcoolismo (sucesso por 1), a Honestidade vence por 6 e prevalece; se os resultados forem 10 (fracasso por 1) e 14 (fracasso por 3), o Alcoolismo vence por 2 e domina o pensamento do PdJ.

Qualquer que seja o problema, lembre-se de aplicar não *somente* os maus efeitos de ceder à desvantagem que “vence”, mas *também* os efeitos ruins de não ceder à outra. No exemplo acima, se o Alcoolismo vencer, o PdJ se embriagará e deve fazer um segundo teste, agora sem disputa, de Honestidade — dessa vez com uma penalidade por estar bêbado ou embriagado (pág. MB428) — para não se entregar.).

Em caso de empate, declare que o cara fica ali vacilante e conflitante. O principal efeito é que o tempo é desperdiçado — o tempo mínimo para a tarefa em questão, mas pelo menos um turno em combate ou um minuto fora de combate. Teste novamente quando esse tempo acabar. Continue testando até que ele ceda a algo ou o estímulo seja removido.

Riqueza e Status

As regras para essas características estão nas páginas MB516–517, mas Kromm forneceu alguns esclarecimentos úteis.

No **GURPS**, Status = posição social, e Riqueza = posição econômica, e seu perfil socioeconômico completo — o que chamáramos de “classe social” no mundo real — vem da combinação dos dois. Como você não pode manter um Status pelo qual não pode pagar, a baixa Riqueza tende a arrastá-lo para baixo. Alguém com baixa Riqueza tem poucas posses cotidianas, que é para onde vai 80% de sua riqueza inicial (pág. MB26), e não pode arcar com um alto custo de vida e tudo o que vem com isso (págs. MB265–266). “Tudo o que vem com isso” é o que aqueles 80% reservados compram, aliás.

Essas considerações devem ter implicações sociais no mundo do jogo: Uma pessoa em NT8 que escolhe ser Pobre [-15] começa com \$ 4.000 e não \$ 20.000, e tem \$ 3.200 e não \$ 16.000 em ativos, que são mantidos com o custo de vida consistente com isso para Status -2 (pág. MB517), significando “um quarto em uma pensão ou abrigo... ou um pedaço na calçada” (pág. MB266). Em suma, ele é um sem-teto itinerante ou um andarilho, e aqui está a parte importante: *Ao obter 15 pontos por Pobre, ele está aceitando e mantendo seu status legal de “sem-teto itinerante”*. Não é apenas o dinheiro que é afetado, mas a percepção que os outros têm dele. Se um policial o pegar exibindo presentes de membros ricos do grupo, vê-lo entrando em uma residência fornecida por tais aliados, etc., *o policial vai intervir*. Tais incidentes devem fornecer aproximadamente -15 pontos de inconveniência.

Há também a quantidade de equipamento com que você começa, mas isso é na verdade um efeito secundário da Riqueza. Os efeitos primários dizem respeito à sua pontuação de crédito, rede social, relacionamento com banqueiros e fiscais, e assim por diante, e os efeitos subsequentes em suas liberdades sociais e mobilidade. A Riqueza representa essas coisas em primeiro lugar. Se o MJ não tem intenção de impor essas implicações, então Riqueza baixa não é uma desvantagem válida, assim como Aparência baixa não seria válida em uma campanha onde todos os PdJs operam à distância robôs de batalha gigantes via rádio MRL e nunca aparecem em carne e osso.

Deixar PdJs ricos bancar os mais pobres tem pouco impacto a longo prazo na campanha. Isso não ajudará os PdJs mais pobres a obter melhores empregos em seu tempo de inatividade, colocá-los nas situações sociais certas para engenharia

social ou conceder-lhes Status gratuito. Não isolará PdJs mais pobres com Ganância de seus demônios. E não permitirá que PdJs mais pobres justifiquem qualquer melhor rentabilidade sobre a Renda Própria. Significa apenas equipamento melhor — e equipamento que não custa pontos *não tem nenhuma imunidade ao enredo*. Nenhum ponto significa nenhuma obrigação por parte do MJ de não quebrar, confiscar ou roubar o equipamento — ou não provar que ele é amaldiçoado, defeituoso, radioativo, roubado, etc.

A riqueza em jogo real se divide assim em minhas campanhas:

- Os jogadores cujos PdJs têm Riqueza podem comprar equipamentos para PdJs menos afortunados.
- Heróis com a Riqueza abaixo do nível mínimo associado de Status para eventos sociais relevantes para o enredo não recebem convites e são rejeitados se aparecerem de qualquer maneira, a menos que possam fazer algumas jogadas difíceis de perícia.
- Heróis recebem recompensas e honras proporcionais à sua Riqueza. O herói rico recebe presentes dignos de um milionário. O pobre ganha um almoço grátis.

Os jogadores que não gostam disso podem fazer três coisas:

- Comprar Status suficiente para que eles não possam ser ignorados. Embora mais barato do que Riqueza, nível por nível, é um mau investimento a longo prazo se você não tiver a Riqueza necessária, pois eventualmente perderá salários condizentes com o custo de vida e perderá Status.
- Economizar dinheiro e pontos, e quando eles tiverem o suficiente de ambos, convencer-me de que eles compraram seu caminho para a elite rica e gastar os pontos para Riqueza e/ou Status.
- Pegar altos níveis de Dissimulação, Lábia, Trato Social (Alta Sociedade), etc., e fingir: É diversão garantida — mas um fracasso no teste da perícia pode tornar a abordagem mais ou menos um fracasso a partir daí, caso não haja uma mudança significativa no local.

Nem é preciso dizer, acho, que isso pressupõe que a campanha tenha um elemento social significativo — pelo menos tão importante quanto, digamos, luta ou investigação. Se isso não acontecer, então eu recomendo não usar Status e Riqueza, para qualquer PdJ.

Para uma lista de perícias comumente utilizadas na ficção de ação, veja as págs. 21–22. Um guia útil especificamente para perícias com armas pode ser encontrado em **Tactical Shooting** (pág. 42). Para uma abordagem completamente diferente para o uso de habilidades, veja *Regra Opcional: Perícias Curinga* (pág. MB175).

Bônus de Rotina para Uso de Perícia

Ao considerar os limites de nível de habilidade, esteja ciente de que o nível de habilidade de alguém mede suas chances de sucesso “em condições típicas de uma aventura”, conforme observado na pág. MB171. O uso rotineiro de perícias, fora das pressões da aventura, sempre desfrutará de +4 ou mais, além de possíveis bônus de equipamentos (pág. MB345) e levando um tempo adicional (pág. MB346).

As regras foram escritas sob a suposição de que a maioria dos PdJs receberia +1 ou +2 porque os jogadores teriam certeza de ter

equipamentos decentes para as habilidades mais importantes de seus personagens e, geralmente, +1 a +5 a mais por gastar tempo extra em qualquer situação em que o MJ não estava dizendo: “Depressa! Os guardas estão chegando!”

Características Sociais

Características sociais também precisam ser abordadas, coisas como Familiaridade Cultural, Idioma, Riqueza, Reputação, Status, Hierarquia e identidades (págs. MB23–31). Algumas campanhas — como aquelas cheias de intrigas da corte real ou viagens abrangentes em terras distantes — se concentrarão nisso fortemente, enquanto outras as ignoram completamente. Os jogadores precisam saber antes de criar seus aventureiros se vale a pena investir pontos nessas áreas.

Isso inclui vantagens e desvantagens de “PdMs associados” também: Aliados (pág. MB36), Contatos (pág. MB48), Dependentes (pág. MB130), Grupo de Contatos (pág. MB62), Inimigos (pág. MB146), e Patronos (pág. MB75). Alguns MJs ficam felizes em criar e interpretar esses tipos de PdMs; outros preferem não o fazer.

Qualquer vantagem que permita acesso a benefícios incomuns ou poderosos pode ser difícil para o Mestre. Por exemplo, alguém com dinheiro ou conexões suficientes para colocar em campo um esquadrão pessoal de 10 mercenários experientes em batalha requer atenção especial, não apenas para desafios de combate, mas também para garantir que os outros jogadores não se sintam ofuscados.

Equipamento

Equipamentos, especialmente armas e armaduras, são cruciais para qualquer aventureiro no **GURPS**. Aqueles com equipamentos superiores têm uma enorme vantagem sobre os outros, então o Mestre precisa ser claro sobre quais tipos de equipamentos estão permitidos. Um guerreiro vestindo armadura de placas e empunhando uma espada bastarda de boa qualidade tem uma vantagem inconfundível sobre inimigos com túnicas de couro e porretes, assim como um atirador com um rifle de assalto sobre um com uma pistola, e nenhuma dessas coisas custa pontos de personagem.

O resultado de uma batalha depende mais do equipamento (que tem um preço realista em oposição ao equilíbrio do jogo, e em dinheiro, não pontos de personagem) e condições táticas do que na natureza dos próprios lutadores. Um arqueiro de 25 pontos com nada além de Visão Noturna e a perícia Arco, armado com um bom arco e flechas de boa qualidade, e se escondendo em uma árvore à noite, é muito provável que mate meia dúzia de caras do tipo Conan que valem 250 pontos, mas tem apenas armas de combate corpo a corpo, e peitorais musculosos despidos.

Desenvolvedores, Magia e Poderes

Desenvolvedor (págs. MB52, MB475–477), Magia (págs. MB234–253), e a maioria das habilidades encontradas em **GURPS Poderes** são tipos muito abertos de habilidades de personagem que podem realmente desafiar um novo Mestre. Seus efeitos não se limitam ao combate — eles geralmente permitem que aqueles com pontos gastos neles descubram pistas da trama e encontrem informações com muito mais facilidade do que aqueles sem. Um novo MJ deve ter cuidado ao permitir tais capacidades no jogo até que ele tenha alguma experiência em Mestrar **GURPS**.

Raças Não-Humanas

Em muitos gêneros, particularmente fantasia e ficção científica, os jogadores podem criar aventureiros que não são humanos, como elfos, gigantes, venusianos, etc., o Mestre deve criar modelos raciais para eles (págs. MB450–454). Isso não apenas torna mais simples para o jogador, mas também permite que o MJ mantenha o controle sobre quais habilidades a raça tem e não tem.

PONTOS DE PERSONAGEM NO JOGO

Além de ser a verba inicial de pontos para a criação do PdJ, os pontos de personagem são ganhos à medida que o jogo avança e podem ser usados para melhorar ainda mais um aventureiro ou para produzir efeitos no jogo. Certifique-se de que todos os jogadores entendam como os pontos serão usados quando a campanha começar.

Pontos de personagem obtidos no **GURPS** não são de forma alguma “pontos de experiência” (xp) concedidos ao *personagem* por feitos e façanhas, mas são “pontos bônus” dados pelo Mestre ao *jogador* como recompensa pela participação e boa interpretação e, em teoria, resgatável por qualquer coisa que o MJ escolher oferecer. Isso inclui benefícios temporários e permanentes para o PdJ — que logicamente devem ser tanto no jogo quanto no meta-jogo, já que os pontos em si são concedidos por questões de meta-jogo.

Uma vez que o jogo esteja em andamento, meu único compromisso é “tornar a sessão divertida para os jogadores”.

– Kromm

Como os Pontos são Obtidos

Os jogadores ganham pontos de personagem interpretando bem seus PdJs, conforme explicado nas págs. MB498–499. O PdJ é definido e estabelecido durante a criação do personagem. Quão bem o jogador interpreta esse papel durante a sessão determina os pontos que ele recebe.

O Mestre pode, é claro, decidir sobre formas adicionais para os jogadores ganharem pontos, como “qualquer um que ajude o Príncipe Felton a recuperar a carta recebe automaticamente 1 ponto de personagem”.

Como os Pontos são Concedidos

Geralmente, pontos individuais são concedidos a cada jogador no final de uma sessão, com base no julgamento do Mestre de quão bem ele jogou. Embora seja recomendado de 0 a 5 pontos por sessão, isso geralmente significa que individualmente os jogadores não recebem o mesmo número de pontos. Por exemplo, três jogadores podem receber três pontos, enquanto um recebe quatro por causa de uma cena particularmente bem interpretada envolvendo um Dependente, e outro recebe apenas dois porque ele correu para um prédio em chamas sem sequer considerar o medo de fogo de seu herói.

O MJ pode preferir dar a cada jogador a mesma quantidade de pontos, baseado no desempenho geral do grupo. Embora isso simplifique o processo de premiação e possa promover um senso de unidade da equipe, também pode remover parte do incentivo para que os indivíduos joguem bem ou sejam vistos como injustos. Como na maioria das coisas, discuta isso com os jogadores antes do início da campanha.

Como os Pontos são Gastos

Além dos métodos descritos em *Evolução do Personagem* (págs. MB290–296) para gastar pontos para melhorar os heróis (aumentando níveis de habilidade, ganhando vantagens, perdendo desvantagens, etc.), os pontos também podem ser usados opcionalmente em *Influenciando Testes de Habilidade* (pág. MB347), ou até mesmo para reduzir o dano recebido (consulte *Ferimentos Superficiais*, em *Regras Cinematográficas de Combate*, pág. MB417). Da mesma forma, **Power-Ups 5: Impulse Buys** é rico em usos interessantes para pontos de personagem!

TESTES COM DADOS NO JOGO

Existem alguns outros tipos de testes a serem observados ao preparar as bases para o jogo. Saber como o Mestre planeja usar esses testes, se for o caso, ajuda os jogadores a decidir onde gastar seus pontos para melhor efeito.

Testes de Reação e Testes de Influência

Quando o grupo de PdJs encontra um PdM, as regras nas págs. MB494–495 e a *Tabela de Reação* na pág. MB560 podem determinar como ele reagirá. Alguns Mestres usam esta tabela constantemente, deixando os dados aleatoriamente ditarem como os PdMs reagem. Outros nunca a usam, preferindo interpretar seus PdMs, como acham que reagiriam. Muitos usam um pouco dos dois, decidindo sobre as reações que a história exige na maior parte do tempo, e reservando rolagens de dados para o PdM figurante ocasional.

Junto com os testes de reação, as regras para *Testes de Influência* na pág. MB359 descreve como certas perícias podem influenciar as reações do PdM:

- Diplomacia (pág. MB196), para apelos calmos à razão e ao compromisso.
- Intimidação (pág. MB204), para intimidação e ameaça.
- Lábria (pág. MB206), para convencer os outros a decidir rapidamente a seu favor.
- Manha (pág. MB209), para lidar com criminosos e outras multidões rudes.

- Sex Appeal (pág. MB222), para sedução.
- Trato Social (pág. MB226), para explorar o código de conduta de uma determinada subcultura.

O MJ pode permitir outras perícias em certas circunstâncias.

Verificações de Pânico

As regras para Verificação de Pânico — testes especiais de Vontade feitos para evitar os efeitos do medo — estão na pág. MB360 (observe especialmente *Modificadores da Verificação de Pânico* e *A Regra do 14*). Em uma campanha onde os PdJs são pessoas comuns apanhadas em tiroteios perigosos ou inimigos sobrenaturais, Verificações de Pânico podem ser comuns. Se eles são veteranos de combate ou investigadores paranormais experientes, as Verificações de Pânico provavelmente serão raras, ou até mesmo inexistentes.

USANDO A PLANILHA DE PLANEJAMENTO DE CAMPANHA

Uma vez que os detalhes de uma próxima campanha tenham sido elaborados, registre-os em uma Planilha de Planejamento de Campanha, encontrado na pág. MB567. Isso organiza todas as informações pertinentes do jogo em um só lugar, dando ao Mestre e aos jogadores uma visão concreta das premissas e limites da campanha. (Uma planilha modificada e expandida pode ser encontrada nas págs. 67–69.)

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

A criação de personagens é de importância crítica em **GURPS**. Ela permite que o Mestre e os jogadores estabeleçam uma base sólida criando PdJs que se complementem, que estejam bem equipados para lidar com os próximos desafios e que estejam de acordo com a visão do grupo do mundo do jogo.

Muitas pessoas parecem supor que os jogadores fazendo seus próprios personagens, independentemente do MJ, é a norma em **GURPS**, quando, na verdade, os jogadores criarem personagens com orientação e opinião do MJ é o que os designers aceitam para jogadores experientes, e ter o MJ criando o personagem com base na descrição do jogador é o que os designers recomendam para iniciantes. O **GURPS** definitivamente funciona melhor com o envolvimento *muito* forte do Mestre. Admito abertamente que acaba caindo para estilos de jogo em que você diz às pessoas “faça seu personagem e esteja aqui às 11:00”, para jogador vs. jogador, e para qualquer outra variação que siga “Jogadores Criam Personagens → Início do Jogo” ao invés de “MJ Define Limites → Jogadores Criam Personagens → MJ Examina Personagens → Jogo Começa.”

Criar um personagem em **GURPS** pode ser intimidador para os novatos no jogo por causa da enorme variedade de opções disponíveis, mas o processo definitivamente se simplifica e se acelera com a experiência. O trabalho do Mestre é restringir as opções a um tamanho gerenciável e ajudar os jogadores a traduzir os aventureiros que veem em suas mentes para aqueles bem representados no papel.

CONCEITOS DE PERSONAGEM

Antes que os jogadores gastem um único ponto, apresente uma visão geral do mundo em que as aventuras se desenrolarão, os tipos de pessoas que o habitam e os tipos de histórias que você gostaria de contar. Isso permite que os jogadores criem aventureiros capazes de lidar com os desafios e encontros que surjam em seu caminho. Se o Mestre planeja contar histórias de exploração e descoberta, protagonistas com nada além de perícias de combate não são uma boa opção.

Eu acho que detalhes apresentados sobre a criação de personagens nunca são *demais*. Se alguns MJs gastassem com isso metade do esforço que gastam na construção de mundos, eles terminariam com uma campanha que permanece estável por tempo suficiente para que a construção de mundos faça sentido. Muitos MJs gastam todo o seu poder intelectual em mapas, PdMs, descrição de cenário, etc., mas ignoram as diretrizes de design de PdJ, resultando em obter PdJs totalmente inadequados que destroem sua ideia maravilhosa de um mundo em cerca de 15 minutos.

Os aventureiros não devem ser projetados no vácuo, mas devem ser o resultado de todo o grupo trabalhando em conjunto para criar um grupo que compartilhe alguns objetivos comuns. Uma certa redundância e sobreposição de perícias é útil, mas também é importante que cada PdJ tenha um nicho para chamar de seu. Grupos compostos integralmente de curandeiros ou se todos forem lutadores terão dificuldades com mais do que alguns tipos de encontros. Um grupo com um curandeiro, um guerreiro de combate corpo a corpo, um guerreiro de combate à distância, um pesquisador experiente e um boa praça bom de papo com vários contatos tem muito mais opções de enredos.

O Grupo como uma Equipe

Para jogos um contra um (um Mestre e um único jogador), dinâmicas de grupo e “mestrar em separado” são irrelevantes. A maioria dos RPGs são atividades em grupo, portanto, pense um pouco em como esse grupo se encaixará.

Pode não ser realista, mas “grupo de aventuras = unidade treinada” é a suposição mais prática ao jogar, administrar ou escrever para um RPG. Eu acredito fortemente que isso é *necessariamente* a premissa não declarada e padrão de qualquer campanha de RPG, e que os jogadores que não assumem isso — com uma sala cheia de outros jogadores sentados ali — estão em desvantagem. Os jogos de RPG são tão obviamente uma atividade cooperativa em grupo que lembrar os jogadores disso muitas vezes me faz sentir como se estivesse insultando sua inteligência. Eu faço isso de qualquer maneira, mas não posso deixar de desejar que os jogadores que não assumem “trabalho em equipe” ao se juntarem a um grupo de quatro, seis ou mais jogadores joguem um RPG de computador.

Acho perturbador quando encontro jogadores que assumem um “tipo solitário, a menos que o MJ exija equipe” quando fica claro pela maneira como os jogos são escritos e a maneira como a grande maioria dos grupos de jogos se reúne e interage, que “é uma equipe, a menos que o MJ permita ser solitário” é a regra de ouro tácita de todo este hobby. Você *pode* ter aventuras onde isso não é verdade, mas é um trabalho adicional para administrar e se divertir. Os jogadores pressionados pelo tempo frequentemente não desejam fazer o trabalho adicional.

Os jogos sociais são uma exceção digna de nota, mas não são jogos de aventura.

Supondo que os PdJs sejam todos membros do mesmo grupo — como um esquadrão militar, agência governamental ou merce-

nários da mesma casa comercial — é a maneira mais simples de conseguir isso. Qualquer antecedente com o qual o grupo concorde e forneça uma razão para seus aventureiros estarem trabalhando juntos será suficiente.

QUEM GASTA OS PONTOS?

Uma vez que os jogadores tenham estabelecido uma ideia aproximada de quem serão seus heróis, o MJ os guiará através da mecânica real de colocar isso no papel. Existem várias maneiras de fazer isso.

As abordagens viáveis são:

- Criação narrativa. Cada jogador descreve seu PdJ em linguagem simples. Você define o design dele para estatísticas criando o PdJ para ele. Você pode até dispensar um limite de pontos iniciais se fizer isso, porque tudo o que importa é que o PdJ se encaixe na descrição, e nem todas as descrições custam precisamente N pontos.
- Criação colaborativa. Cada jogador se senta com você cara a cara (ou em um bate-papo na Internet) com os livros de regras abertos, e vocês dois criam colaborativamente o PdJ dele em tempo real, negociando áreas onde você acha que pode haver problemas.
- Criação controlada. Cada jogador cria seu PdJ em particular e o envia para você antes do jogo, com o entendimento de que é apenas um primeiro rascunho e que você retornará uma versão editada que aceitará em seu jogo.
- Criação de modelos. Cada jogador cria seu PdJ em particular, mas a partir de modelos criados por você, não do conjunto de regras mais amplo.

Você pode misturar e combinar abordagens também.

Eu acrescentarei o que eu disse muitas vezes antes aqui: eu projeto e mantenho as regras sob a suposição de que todos os MJs fazem uma das opções acima.

Usando Modelos

As especificidades do uso e criação de modelos de personagem são descritas no *Módulo Básico* (págs. MB258–263, MB445–454) e desenvolvido em *Template Toolkit 1: Characters*. Modelos prontos para uso oferecem exemplos concretos de como vários tipos de pessoas se parecem no cenário — que tipos de características elas devem ter, quais níveis de habilidade, quais tipos de equipamentos — tudo com custos de pontos já calculados corretamente. Isso significa que os jogadores (especialmente os novos) não precisam se preocupar em deixar passar uma habilidade crucial, como um lendário arqueiro élfico sem a perícia Sacar Rápido ou um espião que não sabe como seguir alguém sem ser visto. Eles também não ficam sobrecarregados com toda a gama de opções possíveis e podem se concentrar em um conjunto mais restrito de habilidades.

Os modelos permitem que o Mestre faça grande parte do trabalho em nome dos jogadores. Os jogadores podem receber, por exemplo, 250 pontos para construir, e apresentados a uma variedade de oito modelos diferentes de 200 pontos para escolher. O jogador que optar por construir o seu próprio deve considerar toda a amplitude das regras do *GURPS*, e gastar cada um de seus 250 pontos para chegar ao herói que deseja. Enquanto isso, o jogador que decide usar um modelo só precisa decidir qual dos oito escolher e como gastar os últimos 50 pontos para personalizá-lo.

Assim, o uso de modelos pode realmente economizar tempo durante a criação do personagem e facilitar a entrada dos jogadores no jogo rapidamente, mesmo que os modelos exijam mais trabalho do MJ.

Para o primeiro jogo de um grupo, com jogadores não familiarizados com *GURPS*, a criação narrativa é ótima — e os modelos criados pelo MJ podem ser imensamente úteis também (veja *Usando Modelos*, quadro ao lado). Presume-se que o MJ já tenha lido as regras e se esforçado para aprender o sistema, para que ele possa ouvir a descrição de cada jogador de seu aventureiro e “traduzi-la” para o *GURPS*. Os outros métodos dependem de os jogadores serem mais conhecedores das regras e capazes de tomar decisões informadas sobre como melhor gastar seus pontos de criação de personagem.

Se todos estão dispostos a se comprometer e se comunicar, é incomum que um MJ vete um PdJ. Os pontos geralmente podem ser movidos um pouco, ou habilidades potencialmente abusivas substituídas por outras mais gerenciáveis.

REVISÃO FINAL

O último passo é dar aos aventureiros criados uma visão final e completa. Os totais de pontos devem estar dentro do intervalo inicial acordado e toda a matemática deve ser precisa. Atributos, perícias, vantagens, riqueza, status, equipamento, etc. devem se encaixar no cenário e em quaisquer limites que tenham sido acordados.

Uma vez que todos estejam satisfeitos com o grupo criado, o MJ pode começar a trabalhar na primeira aventura (com a ajuda do Capítulo 3). Para um exemplo de preparação de cenário e personagem, consulte o Capítulo 2.

CAPÍTULO DOIS

EXEMPLO DE PREPARAÇÃO DA AVENTURA

2

Quatro amigos decidiram montar um grupo para jogar **GURPS** pela primeira vez. Este capítulo analisa como eles usam as informações do Capítulo 1 para reunir os detalhes da campanha e como eles criam um grupo de PdJs que está à altura dos testes futuros. As etapas pelas quais esses jogadores passam fornecem um exemplo concreto de como se começar no **GURPS**.

O grupo é composto por:

Marcos: Tem sido um Mestre de Jogo (MJ) em RPGs de todos os tipos por muitos anos, e recentemente decidiu experimentar **GURPS** após adquirir o **Módulo Básico**.

Ana: Também tem jogado RPGs por muitos anos, incluindo **GURPS** algumas vezes.

Pedro: Esta é apenas sua terceira campanha, e a primeira no sistema **GURPS**.

Josué: Completamente novato, esta é sua primeira experiência com RPGs.

Nem mesmo o melhor jogo de computador chega perto da experiência de interagir com um Mestre ao vivo.

RECURSOS

IMPORTANTES: EXEMPLO

Marcos passa algum tempo lendo o **Módulo Básico**. Alguns capítulos ele lê mais de uma vez, particularmente: *Criação de Personagens*; *Modelos*; *Testes de Habilidade*; *Combate*; *Combate Tático*; *Situações Especiais de Combate*; *Lesões*, *Enfermidades e Fadiga*; *Criando Modelos*; e *O Mestre*. Ele passa os olhos por alguns outros capítulos (as listas completas de vantagens, desvantagens e perícias nos Capítulos 2-4), e outros ainda, os guarda para outro mo-

mento, quando realmente precisar deles (os capítulos sobre magia, psiquismo, Mundos Infinitos, etc.).

No site da Steve Jackson Games, ele se familiariza com o outros produtos **GURPS** que estão disponíveis, e dá uma fuçada pelo fórum **GURPS** e FAQ, procurando inspiração e dicas. Finalmente, ele imprime uma série de Planilhas de Personagem e uma Planilha de Planejamento de Campanha.

ESTABELECENDO

AS BASES: EXEMPLO

Marcos agora tem uma boa noção de como são criados os personagens no **GURPS**, e como o sistema funciona, mecanicamente — quais testes de dados são necessários, quando são necessários e como eles podem ser usados para facilitar um jogo divertido e

justo. Para a primeira campanha, ele está inclinado a manter as coisas no básico, com uma sensação realista e totais de pontos modestos, mas ele está aberto a mudar de ideia se os jogadores tiverem ideias diferentes.

Marcos compartilha com os outros uma lista de cinco jogos diferentes que ele gostaria de jogar, com descrições: Velho Oeste, espiões modernos, super-heróis, fantasia e viagem no tempo. Depois de ler, Josué se interessa por qualquer coisa *que não* o Velho Oeste; Pedro gosta de super-heróis, fantasia e Velho Oeste, nessa ordem; e Ana vota em fantasia ou espiões modernos.

A fantasia parece ser a mais agradável para todos os interessados. Esta é a descrição que os jogadores escolheram: “Fantasia — em um mundo de baixa magia, mas alta aventura, um grupo de amigos parte em busca de fama e fortuna. Personagens construídos em 150 pontos, sem habilidades sobrenaturais ou exóticas. Espera-se muita exploração e combate, e o combate é *perigoso*.”

O grupo marca uma data para se encontrar para a criação do personagem e uma discussão mais aprofundada do jogo, e Marcos segue as informações do Capítulo 1 para consolidar suas anotações até este ponto.

Escolhendo um Gênero: Fantasia. Marcos decide se manter no **Módulo Básico**, pelo menos no começo. Para possível uso futuro, ele tem em mente o *Fantasy*, se o jogo for bem e ele quiser acrescentar alguma profundidade ao mundo; *Low-Tech*, para equipamentos adicionais; *Magia* e *Taumatologia*, se a magia começa a aparecer em muitas aventuras; e *Artes Marciais*, para uma vez que o grupo realmente dominar os fundamentos do combate e quiser mais opções.

Por que Fantasia?

O gênero fantasia foi escolhido para o exemplo porque, apesar da incrível variedade de jogos possíveis com **GURPS**, ainda é o mais jogado e reconhecível entre os jogadores de RPG de hoje. A fantasia também tem a vantagem de ser ampla o suficiente para se traduzir bem em outros gêneros. Todos os conselhos e orientações dados para o exemplo de jogo de fantasia são aplicáveis a outros gêneros.

Escolhendo um Estilo: Realista e com regras simples, usando apenas o sistema básico sem opções adicionais e sem regras da casa. A morte do PdJ é uma possibilidade muito real, sem ressurreição mágica ou divina possível fora de circunstâncias muito raras.

Escolhendo um Nível de Poder: Os personagens serão criados com 150 pontos, com não mais que -25 pontos de desvantagens e -5 pontos de peculiaridades.

Características de Personagem: Nenhum atributo maior que 15, e nenhum nível de habilidade maior que 18. Perícias modernas e anacrônicas não são permitidas, nem vantagens e desvantagens mais exóticas ou sobrenaturais (embora os jogadores certamente possam argumentar se realmente quiserem algo). Características sociais e de “PdMs associados” são permitidas, mas devem ser discutidas com antecedência para resolver os detalhes. O equipamento de partida é limitado a qualquer coisa que possa ser razoavelmente encontrada em uma cidade europeia média pseudo-medieval. A magia existe no mundo do jogo, assim como as raças não-humanas, mas nenhuma delas é permitida para os PdJs iniciais. Psiquismo e desenvolvedores não existem.

Pontos de Personagem no Jogo: Marcos concederá uma média de três ou quatro pontos para cada jogador individualmente no final de cada sessão, com base em quão bem o PdJ foi interpretado. Esses pontos concedidos podem ser gastos no aprimoramento do personagem ou nas opções detalhadas em *Influenciando Testes de Habilidade* (pág. MB347).

Testes com Dados no Jogo: Marcos determinará a maioria das reações dos PdMs no jogo, com um ocasional teste de dados para encontros triviais. Os PdJs podem tentar testes de Influência (pág. MB359). Monstros desumanos, magia e intervenção divina são incomuns, mas ainda comuns o suficiente para que Verificações de Pânico sejam reservados para eventos verdadeiramente avassaladores.

Usando a Planilha de Planejamento de Campanha: Marcos confirma todos os itens acima em uma Planilha de Planejamento de Campanha. Na seção “Antecedentes da Campanha”, ele anota o nome de uma vila, Kharston, que ele decide ser uma cidade em uma importante encruzilhada no Baronato de Arteline, e lar dos PdJs iniciais.

É hora de criar os heróis!

Não demorou muito para os jogadores se apegarem aos seus personagens.

– Dave Arnesson

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM: EXEMPLO

Embora ele ainda não tenha uma aventura real preparada, Marcos está pensando nisso. Ele quer manter as coisas simples para começar, talvez enviando os PdJs em uma missão para recuperar ou entregar algo. Ele também quer que a aventura seja uma jornada de sua cidade natal até o centro comercial mais próximo.

MODELOS DE PERSONAGEM

Marcos cria seis modelos de 140 pontos. Estes fornecem exemplos dos tipos de personagens que provavelmente se sairão bem na aventura que ele tem em mente. Eles permitem alguma liberdade ao jogador, já que apenas três são necessários e existem seis modelos. Além disso, 10 pontos não são gastos, para os jogadores gastarem como quiserem. Com relação ao equipamento, o dinheiro

inicial para uma campanha NT3 é de \$ 1.000 (pág. MB27), embora a característica Riqueza possa afetar isso.

Os modelos que Marcos cria são arqueiro, caçador, comerciante, guarda, lenhador, e sacerdote.

CONCEITOS DE PERSONAGEM: EXEMPLO

Uma vez que o grupo se reúne para criar seus PdJs, Marcos apresenta o jogo como está até agora em relação a gênero, estilo, nível de poder, teste com dados, etc. Ele entrega uma cópia da Planilha de Planejamento de Campanha e responde a quaisquer perguntas.

*Recomendar aos jogadores que comprem Sorte para seus PdJs nunca será demais; Eu diria que é um dos conselhos mais importantes para qualquer Mestre de **GURPS**.*

– Kromm

Ana pergunta sobre iniciar os personagens em 200 ou mesmo 250 pontos em vez de 150, mas parece satisfeita quando Marcos garante a ela que aventureiros de 150 pontos são bastante capazes. Pedro pergunta se os modelos são obrigatórios ou opcionais e opta por não usá-los quando informados de que são opcionais. Além disso, todos estão satisfeitos com a direção que as coisas estão tomando.

Marcos: Nossa primeira aventura **GURPS** será simples, para nos dar a chance de nos acostumarmos com o sistema e vermos como ele funciona. Começaremos na cidade natal dos PdJs de Kharston, uma encruzilhada no Baronato de Arteline, mas eu gostaria que o grupo tivesse um objetivo comum de sair para ver o mundo mais amplo ao seu redor.

Preparei seis modelos que vocês podem usar como base; eles representam os tipos de personagens que se saem bem nesse cenário. Ana e Josué, vocês decidiram usar os modelos; Pedro, você gostaria de criar seu PdJ sem eles. Vamos lá!

Marcos distribui os modelos entre todos. Os jogadores decidem que seus três PdJs cresceram juntos como amigos em Kharston, e recentemente decidiram deixar a cidade em busca de aventura. Isso lhes dá uma excelente razão para permanecerem juntos e trabalharem em equipe.

Ana

Ana escolhe o modelo guarda. Ela quer ser competente em combate e decide que seu PdJ faz parte da milícia da cidade de Kharston há alguns anos. Ele (o personagem de Ana é homem) só está saindo da cidade para proteger seus amigos (interpretados por Josué e Pedro). Veja ao lado o modelo guarda.

Examinando as opções do modelo, Ana gasta 10 pontos para HT +1; 25 pontos em Hipoalergia e Reflexos em Combate; -25 pontos em Honestidade, Irritabilidade, e Sono Leve; 4 pontos em Arco e 12 pontos no primeiro combinado de perícias de combate corpo a corpo; e 4 pontos em Cavalgar (Cavalo), Primeiros Socorros, Jogos de Azar e Revistar. Ela gasta seus 10 pontos restantes que não estavam no modelo em +1 na ST. Ela ainda não escolheu peculiaridades, preferindo pensar nelas à medida que a história avança.

Ela encaminha o seguinte personagem a Marcos para revisão.

Beldin

150 pontos

Beldin é um jovem guarda da cidade de Kharston. Ele mantém a cabeça e o rosto bem barbeados e presta muita atenção em se vestir de maneira adequada a um militar.

ST 14 [40]; **DX** 12 [40]; **IQ** 10 [0]; **HT** 13 [30].

Dano 1d/2d; BC 19 kg; PV 14 [0]; Vont 10 [0]; Per 10 [0]; PF 13 [0].

Velocidade Básica 6,25 [0]; Deslocamento Básico 6 [0]; Bloquear 11*; Esquiva 10*; Aparar 11*. 1,85 m; 97,5 kgs.

Antecedentes Sociais

NT: 3 [0].

FC: Arteline [0].

Idiomas: Inglês (Materna) [0].

Guarda

140 pontos

Você tem experiência em ser pago para cuidar das coisas dos outros, sejam essas coisas dinheiro, gado ou até mesmo outras pessoas. Sua habilidade em combate não é necessariamente o que as outras pessoas procuram por você; também pode ser uma reputação de honestidade.

Atributos: ST 13 [30]; DX 12 [40]; IQ 10 [0]; HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d/2d-1; BC 17 kg; PV 13 [0]; Vontade 10 [0]; Per 10 [0]; PF 12 [0]; Velocidade Básica 6,00 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: Uma entre: HT +1 [10] ou ST +1 [10]. • Outros 25 pontos escolhidos dentre: Boa Forma [5] ou Ótima Forma [15], Difícil de Subjugar [2/nível], Duro de Matar [2/nível], Hipoalergia [10], Noção do Perigo [15], Recuperação Acelerada [5], Recuperação da Consciência [10], Reflexos em Combate [15], ou Sorte [15].

Desvantagens: -25 pontos escolhidos dentre: Briguento [-10*], Circunspeção [-10], Convulsões Pós-combate [-5*], Honestidade [-10*], Irritabilidade [-10*], No Limite [-15*], Riqueza (Batalhador ou Pobre) [-10 ou -15], ou Sono Leve [-5].

Perícias Primárias: Briga (F) DX+1 [2]-13; Faca (F) DX [1]-12; Luta Greco-Romana (M) DX+1 [4]-13; e Sacar Rápido (qualquer) (F) DX [1]-12. • Uma entre: Arco (M) DX+1 [4]-13, Besta (F) DX+2 [4]-14, ou Funda (D) DX [4]-12. • Um entre esses dois combinados de perícias de combate corpo a corpo:

1. Espadas de Lâmina Larga (M) DX+2 [8]-14 e Escudo (F) DX+2 [4]-14.
2. Uma entre: Lança ou Bastão, ambas (M) DX+3 [12]-15.

Perícias Secundárias: Armeiro (Blindagem Individual ou Armas de Combate Corpo a Corpos) (M) IQ+1 [4]-11; e Estratégia e Tática, ambas (D) IQ [4]-10.

Perícias de Antecedentes: Quatro entre Arremesso, Cavalgar (Cavalo), Escalada, ou Furtividade, todas (M) DX-1 [1]-11; Mímica/Pantomima ou Primeiros Socorros, ambas (F) IQ [1]-10; Heráldica, Jogos de Azar, ou Manha, todas (M) IQ-1 [1]-9; Boemia (F) HT [1]-12; Caminhada (M) HT-1 [1]-11; Captação (F) Per [1]-10; ou Revistar ou Sobrevivência (Florestas), ambas (M) Per-1 [1]-9.

Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Vantagens

Hipoalergia [10]; Reflexos em Combate [15].

Desvantagens

Honestidade (12) [-10]; Irritabilidade (12) [-10]; Sono Leve [-5].

Peculiaridades: Nenhuma, mas Ana pode criar até cinco, ganhando 1 ponto adicional por Peculiaridade. [0]

Perícias

Arco (M) DX+1 [4]-13; Armeiro (Armas de Combate Corpo a Corpo) (M) IQ+1 [4]-11; Briga (F) DX+1 [2]-13; Cavalgar (Cavalo) (M) DX-1 [1]-11; Escudo (F) DX+2 [4]-14; Espadas de Lâmina Larga (M) DX+2 [8]-14; Estratégia (D) IQ [4]-10; Faca (F) DX [1]-12; Jogos de Azar (M) IQ-1 [1]-9; Luta Greco-Romana (M) DX+1 [4]-13; Primeiros Socorros (F) IQ [1]-10; Revistar (M) Per-1 [1]-9; Sacar Rápido (Espada) (F) DX [1]-13*; Tática (D) IQ [4]-10.

* Inclui bônus de +1 pelos Reflexos em Combate.

Armas e Armadura

Espada Larga (1d+1 cont/2d+1 corte); Facão (1d perf/2d-2 corte); Arco Curto (1d perf); Flechas (20); Aljava de Cintura; Escudo Médio (BD 2); Armadura de Couro (tronco, virilha; RD 2); Perneiras de Couro Reforçado (pernas; RD 2); Mangas de Couro Reforçado (braços; RD 2); Botas (pés; RD 2, flexível).

Josué

Josué escolhe o modelo arqueiro. Ele quer que seu personagem seja um bom atirador com arco, com uma personalidade descontraída. Quando o herói de Pedro começou a falar sobre deixar a cidade, Josué decidiu se juntar a ele, já que ele tem poucos laços com a cidade além de seus amigos. Veja na caixa ao lado o modelo arqueiro.

Arqueiro

140 pontos

Você tem habilidade com arco e flecha e prefere lutar de uma posição à distância do que de perto nas fileiras corpo a corpo.

Atributos: ST 11 [10]; DX 14 [80]; IQ 10 [0]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 10 [0]; Per 10 [0]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 6,25 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: Uma entre: HT +1 [10] ou ST Braçal 2 [10]. • Outros 35 pontos escolhidos dentre: Boa Forma [5] ou Ótima Forma [15], Recuperação Acelerada [5], Recuperação da Consciência [10], Reflexos em Combate [15], Sorte [15] ou Sorte Extraordinária [30], ou Visão Aguçada 1-3 [2/nível].

Desvantagens: -25 pontos escolhidos dentre: Briguento [-10*], Circunspeção [-10], Convulsões Pós-combate [-5*], Excesso de Confiança [-5*], Honestidade [-10*], Irritabilidade [-10*], Riqueza (Batalhador ou Pobre) [-10 ou -15], Sono Leve [-5], ou Timidez (Suave ou Grave) [-5 ou -10].

Perícias Primárias: Arco (M) DX+2 [8]-16; Sacar Rápido (Flecha) (F) DX+1 [2]-15.

Perícias Secundárias: Armeiro (Armas de Projétil) (M) IQ [2]-10; Briga (F) DX+1 [2]-15; Espadas Curtas (M) DX-1 [1]-13; e Faca (F) DX [1]-14.

Perícias de Antecedentes: Quatro entre Arremesso, Cavalgar (Cavalo), Escalada, ou Furtividade, todas (M) DX-1 [1]-13; Mímica/Pantomima ou Primeiros Socorros, ambas (F) IQ [1]-10; Heráldica, Jogos de Azar, ou Manha, todas (M) IQ-1 [1]-9; Boemia (F) HT [1]-11; Caminhada (M) HT-1 [1]-10; Captação (F) Per [1]-10; ou Revistar ou Sobrevivência (Florestas), ambas (M) Per-1 [1]-9.

Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Examinando as opções do modelo, Josué gasta 35 pontos em Boa Forma e Sorte Extraordinária, e outros 10 pontos para ST Braçal 2; -25 pontos em Circunspeção, Riqueza (Batalhador), e Timidez (Suave), todas as habilidades primárias e secundárias listadas; e 4 pontos em Caminhada, Captação, Cavalgar (Cavalo), e Escalada. Ele gasta seus 10 pontos restantes para ST +1. Como Ana, ele não tem nenhuma peculiaridade ainda.

Ele encaminha o seguinte personagem a Marcos para revisão.

Jax

150 pontos

Jax é filho de um jovem agricultor que viveu em Kharston toda a sua vida. Seu cabelo é longo e castanho-claro, geralmente preso em um rabo de cavalo, e suas roupas são desleixadas e esfarapadas.

ST 12 [20]; **DX** 14 [80]; **IQ** 10 [0]; **HT** 11 [10].

Dano 1d-1/1d+2; BC 14 kg; PV 12 [0]; Vontade 10 [0]; Per 10 [0]; PF 11 [0].

Velocidade Básica 6,25 [0]; Deslocamento Básico 6 [0]; Esquiva 9. 1,80 m; 80 kg.

Antecedentes Sociais

NT: 3 [0].

FC: Arteline [0].

Idiomas: Inglês (Materna) [0].

Vantagens

Boa Forma [5]; Sorte Extraordinária [30]; ST Braçal 2 [10].

Desvantagens

Circunspeção [-10]; Riqueza (Batalhador) [-10]; Timidez (Suave) [-5].

Peculiaridades: Nenhuma, mas Josué pode criar até cinco, ganhando 1 ponto adicional por Peculiaridade. [0]

Perícias

Arco (M) DX+2 [8]-16; Armeiro (Armas de Projétil) (M) IQ [2]-10; Briga (F) DX+1 [2]-15; Caminhada (M) HT-1 [1]-10; Captação (F) Per [1]-10; Cavalgar (Cavalo) (M) DX-1 [1]-13; Escalada (M) DX-1 [1]-13; Espadas Curtas (M) DX-1 [1]-13; Faca (F) DX [1]-14; Sacar Rápido (Flecha) (F) DX+1 [2]-15.

Armas e Armadura

Arco Longo (1d+2 perf*); Espada Curta (Barata; 1d perf/2d corte*); Flechas (12); Aljava de Cintura; Túnica (tronco, virilha; RD 1, flexível); Mangas de Tecido (braços, RD 1, flexível); Sandálias (pés; RD 0).

* Inclui bônus pelo ST Braçal.

Pedro

O PdJ de Pedro é o que mais quer deixar Kharston e partir para conhecer o mundo. Ele escolhe não usar um modelo, então ele e Marcos passam algum tempo discutindo sobre o PdJ. Pedro quer uma "pessoa do povo" carismática. Ele não quer ser completamente inútil em combate, um fardo para os outros, mas ele quer que sua principal força esteja na capacidade de neutralizar situações hostis antes que elas se tornem físicas.

Marcos sugere gastar pontos para atingir um IQ de 12–14, obter uma ou duas perícias de combate com NH 14 ou mais, e gastar o resto em vantagens e perícias para o seu foco pretendido. Depois de fazer toda a matemática com os pontos e investigar várias características da *Lista de Características* nas págs. MB297–304, Pedro submete o seguinte personagem para revisão.



Rory

150 pontos

Rory é filho de um conhecido mercador de Kharston. Embora ele tenha muitos conhecidos, Jax e Beldin são seus únicos amigos de verdade. Rory é um jovem bonito com um rosto jovem e agradável, olhos azuis convidativos e cabelos castanhos. Ele se veste tão bem quanto pode.

ST 11 [10]; **DX** 11 [20]; **IQ** 13 [60]; **HT** 11 [10].

Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 13 [0]; Per 13 [0]; PF 11 [0].

Velocidade Básica 5,50 [0]; Deslocamento Básico 5 [0]; Esquiva 8, 1,77 m; 75 kg.

Antecedentes Sociais

NT: 3 [0].

FC: Arteline [0].

Idiomas: Inglês (Materna) [0].

Vantagens

Atraente [4]; Bom Senso [10]; Carisma 2 [10]; Sensível [5]; Voz Melodiosa [10].

Desvantagens

Amigável [-5]; Desatento (12) [-10]; Excesso de Confiança (12) [-5]; Gula (12) [-5].

Peculiaridades: Compreensivo; Intolerância ao Alcool. Pedro pode criar até mais três, ganhando 1 ponto adicional por Peculiaridade. [-2]

Perícias

Briga (F) DX+1 [2]-12; Cavalgar (Cavalo) (M) DX [2]-11; Comércio (M) IQ [2]-13; Detecção de Mentiras (D) Per [2]-13*; Diplomacia (D) IQ+1 [2]-14†; Espadas Curtas (M) DX+3 [12]-14; Faca (F) DX+1 [2]-12; Funda (D) DX-1 [2]-10; Lábria (M) IQ+2 [2]-15‡; Mímica/Pantomima (F) IQ [1]-13; Manha (M) IQ [2]-13; Oratória (M) IQ+3 [1]-16‡‡; Primeiros Socorros (F) IQ+1 [2]-14; Sex Appe-

al (M) HT+3 [2]-14‡§; Sobrevivência (Florestas) (M) Per-1 [1]-12; Trato Social (Comércio) (F) IQ [1]-13.

* Inclui bônus de +1 por Sensível.

† Inclui bônus de +2 pela Voz Melodiosa.

‡ Inclui bônus de +2 pelo Carisma.

§ Inclui bônus de +1 pela Aparência.

Armas e Armadura

Facão (1d-1 perf/1d-1 corte); Espada Curta (1d-1 perf/1d+1 corte); Armadura de Couro (tronco, virilha; RD 2); Perneiras de Couro Reforçado (pernas; RD 2); Mangas de Couro Reforçado (braços; RD 2); Botas (pés; RD 2, flexível).

REVISÃO FINAL: EXEMPLO

Marcos olha para todos os aventureiros. Ele confere que os totais de pontos estão corretos; que nenhuma de suas características esteja fora do escopo estabelecido ou acima dos níveis recomendados; que as armas, armaduras e equipamentos que eles querem comprar não são desequilibrados ou mais do que podem pagar; etc.

As indicações de equipamento são todas de itens básicos e comuns, em geral armas para combinar com as perícias e armaduras de couro pesadas — tecido para Jax, que começou com apenas \$500 devido à sua

desvantagem de Riqueza (Batalhador). Marcos passa a revisar as características.

Confiar em níveis predefinidos — ou como quer que o sistema de jogo os chame — raramente é divertido. Em *GURPS*, insinuo que certas perícias são necessárias para aventureiros, verdadeiros heróis de ação ou não, para manter a história fluindo sem interrupções irritantes causadas por PdJs serem incompetentes em tarefas que a ficção de aventura geralmente trata como habilidades de “homem comum”:

- Boemia, Diplomacia, Interrogatório, ou Lábria: Em algum momento, todo mundo vai querer interrogar PdMs. Eu sou generoso sobre quais perícias funcionam, mas ter alguma perícia é necessário.

- Caminhada, Escalada, e Furtividade: O grupo é tão bom nessas coisas quanto seu pior membro, e quase todos os grupos precisavam se movimentar como uma unidade em algum momento.

- Captação, Observação, ou Revistar: Perceber coisas interessantes requer treinamento, e encontrar pistas e itens úteis é tão central para aventuras que nenhum PdJ deveria carecer de pelo menos treinamento básico aqui.

- Cavalgar ou Condução: Viajar é vital para a aventura, e embora “todo herói possa conduzir/andar a cavalo” seja muitas vezes uma premissa, isso não é automático em jogos que possuem perícias para essas coisas.

- Manha ou Trato Social: Todo mundo veio de algum lugar. É irritante quando um jogador apenas assume que seu PdJ iria “se dar bem com as pessoas em seu meio” sem ter nenhuma perícia social para apoiar a suposição.

- Mímica/Pantomima: Mais cedo ou mais tarde, a comunicação sem fazer barulho será vital para a sobrevivência de quase todas as partes.

- Primeiros Socorros: Um curativo eficaz não é uma atividade não qualificada. Heróis que não são de ação geralmente querem fazer isso para “contribuir” para a eficácia do combate do grupo, então eles precisam especialmente dessa perícia.

Sugiro ainda — enfaticamente — que os heróis de ação também tenham esta lista:

- Arco, Armas de Feixe, Armas de Fogo, *ou* Besta: Por mais fácil que pareça “apontar e atirar”, é bastante difícil na realidade. Nenhum verdadeiro herói de ação é incompetente em todos os tipos de combates à distância.

- Arremesso: Se você está jogando revistas sobressalentes para amigos ou granadas contra inimigos, esta é uma perícia treinada, então vale a pena conhecê-la.

- Bastão, Espadas Curtas, Espadas de Lâmina Larga, Faca, *ou* Maça/Machado: Empunhar um pedaço de pau, faca ou ferramenta pesada para qualquer efeito real requer prática. Essas armas improvisadas comuns não são à prova de idiotas, triviais ou seguras para uso sem treinamento.

- Boxe, Briga, *ou* Caratê: A luta com os punhos é o pior campo para não ser treinado. Seus punhos são as únicas armas que você sempre tem, então aprenda a usá-los.

- Entrada Forçada: Não, não é fácil chutar uma porta. Na verdade, a menos que você saiba como, você vai se machucar.

- Judô, Luta Greco-Romana, *ou* Sumô: O número de pessoas que pensam que deveriam ser capazes de agarrar os outros automaticamente é surpreendente. Na verdade, este é um feito difícil, mais complicado do que bater nas pessoas, e absolutamente requer treinamento.

- Ocultamento: O equipamento “ocultável” só funciona se você tiver a perícia para ocultá-los, e frustrantemente poucos jogadores percebem isso.

Acho que os jogadores ficariam muito menos insatisfeitos com as surpresas se mais MJs fizessem listas como essa e fizessem todo o possível para que os jogadores as levassem a sério. Um PdJ com Briga, Lâbia, Entrada Forçada, Ocultamento, Faca, Captação, Furtividade e Luta Greco-Romana deve ser capaz de esconder uma lâmina, dominar um guarda, roubar suas roupas, fugir da cena, passar os outros guardas na conversa, e sair por uma porta dos fundos mal trancada.

Marcos observa que todos os três PdJs têm pelo menos uma perícia de combate armado e desarmado, o que é bom, mas Beldin tem a única perícia de agarrar do grupo (Luta Greco-Romana).

Rory tem um nível de habilidade decente em Sobrevivência, e dois dos três sabem Primeiros Socorros, perícias que trabalham a favor do grupo. Jax tinha menos dinheiro inicial, então sua armadura é de tecido mais frágil, mas tanto Beldin quanto Rory têm armaduras decentes feitas de couro pesado. Marcos ressalta que ninguém comprou um capacete, então tiros na cabeça podem ser um problema. Todos eles podem andar a cavalo, útil caso eles adquiram algum, mas algumas perícias estão faltando em todo o grupo.

Jax é o único com pontos em Escalada e Caminhada, então quando essas perícias forem relevantes, ele terá que ir sozinho à frente do grupo ou viajar tão devagar quanto os outros. Ninguém tem Furtividade, o que será um problema quando se esgueirar for necessário, e apenas um tem Mímica/Pantomima.

Os jogadores decidem que poderão lidar com essas deficiências por enquanto — em vez de realocar pontos agora, eles preferem começar o jogo com o grupo que criaram e comprar as perícias em que são fracos depois de acumular alguns pontos concedidos.

Marcos: Pedro, parece que Rory tem tanto a vantagem Bom Senso quanto a desvantagem do Desatento. Não tenho certeza se essas duas realmente combinam.

Pedro: Elas se sobrepõem um pouco. Mas o Desatento só entra em jogo para tarefas que levam mais do que alguns minutos, e se Rory falhar em um teste de IQ para Bom Senso, podemos supor que ele falhou porque se distraiu com outra coisa?

Marcos: Hum — sim, tudo bem. Vamos ver como elas funcionam juntas em algumas sessões; podemos alterá-las mais tarde, se for necessário. Josué, eu só queria ter certeza de que você ainda está bem com Jax tendo a desvantagem Riqueza (Batalhador)?

Josué: Sim, está tudo bem. Você disse que provavelmente seríamos pagos para fazer coisas, e muitos dos jogos anteriores de que vocês falam pareciam ter um tesouro neles. Provavelmente não sei pobre por muito tempo.

Marcos: É verdade, mas lembre-se de que, mesmo quando você ganha temporariamente muito dinheiro, Jax ainda será considerado “classe baixa”. Ele terá dinheiro, mas não um bom emprego estável, contatos da alta sociedade, esse tipo de coisa.

Josué: Sim, tudo bem.

Sem mais perguntas, os PdJs estão prontos e prontos! O grupo decide se reunir em duas semanas para o primeiro jogo, dando a Marcos tempo para criar a primeira aventura.

A essência de um jogo de RPG é que ele é uma experiência de grupo e cooperativa. Não há vitória ou derrota, mas o valor está na experiência de se imaginar como um personagem em qualquer gênero no qual você esteja envolvido.

– Gary Gygax

CAPÍTULO TRÊS

CRIANDO A AVENTURA

Agora que alguma forma foi dada à campanha e o grupo já foi formado, é hora de criar a primeira aventura. Na prática existem tantas maneiras de criar aventuras quanto Mestres de Jogo! Alguns escrevem páginas com notas detalhadas; outros improvisam por horas a fio a partir de um único rascunho de tópicos. Este capítulo

lo oferece apenas uma maneira entre muitas que podem ser úteis para o MJ novato. O que quer que funcione, o que ajuda a fazer sessões de jogo emocionantes para os jogadores com o mínimo de trabalho para o MJ, está sendo feito corretamente.

RECURSOS IMPORTANTES PARA CRIAR A AVENTURA

Muitos dos mesmos recursos úteis para preparar o jogo como um todo também são úteis para criar aventuras.

O MÓDULO BÁSICO

A essa altura, o MJ deve estar confortável com a maioria das regras do **GURPS** para criação de PdJs e construção de campanhas. O **Módulo Básico** também contém muitos conselhos excelentes para criar aventuras, especialmente *Escrevendo Suas Próprias Aventuras* (págs. MB500–504) e *Mundos de Jogo* (págs. MB505–522).

OUTROS LIVROS

Esses dois livros a seguir também fornecem excelentes orientações para o Mestre bem além da fase de criação do personagem e no desenvolvimento de novas aventuras.

GURPS for Dummies: As seções relevantes para o projeto de aventuras são o *Chapter 15: Building a Simple Adventure* (págs. 233–244), e *Part V: Building Your Own World* (págs. 251–370).

Robin's Laws of Good Gamemastering: Os dois capítulos intitulados *Campaign Design* (págs. 12–15) e *Adventure Design* (págs. 16–22) detalham como organizar cenas e informações para obter o máximo efeito e facilidade de uso.

Conselho de Campanha

Embora este capítulo aborde a criação de uma única “aventura” (um arco de história contido, com começo, meio e fim), seu formato pode ser facilmente adaptado para uma campanha inteira (uma série de aventuras conectadas). Prever o que os PdJs farão ao longo de uma campanha inteira, no entanto, é ainda mais difícil do que em uma única aventura. Por necessidade, as notas de campanha serão ainda mais maleáveis e sujeitas a alterações.

ENCONTROS: COISAS PARA FAZER

Um encontro é simplesmente uma interação entre os PdJs e o mundo do MJ. Pode ser um encontro social, com PdJs e PdMs conversando; um encontro em forma de combate, com o grupo lutando contra inimigos; um encontro em forma de quebra-cabeça, com o grupo tentando resolver um mistério; ou, muitas vezes, alguma combinação de todos os três.

Um encontro leva ao próximo, e depois ao próximo, e em pouco tempo, horas se passaram e é hora de parar até a próxima sessão. Como o MJ pode criar encontros envolventes que os jogadores irão gostar?

REGRAS QUE PROVAVELMENTE SURGIRÃO

Uma das primeiras coisas que um MJ pode fazer é certificar-se de que está familiarizado com todas as regras que provavelmente surgirão. Uma surpresa ocasional sempre surgirá, algo inesperado se desenvolverá durante o jogo, mas quanto melhor o MJ conhecer as regras, menos surpresas serão.

Concentre-se primeiro nas áreas que a aventura definitivamente cobrirá — armas de fogo para soldados e agentes secretos, magia e psiquismo para magos e personagens psis, etc. A partir daí, explore as regras menos comuns conforme o tempo permitir.

Características de Personagem

Examinar as planilhas de personagem é a maneira mais fácil de saber quais regras surgirão. Se um PdJ, ou um PdM que o grupo provavelmente encontrará, conhece a perícia Chicote, ou Golpe Debilitante, ou tem a vantagem Metamorfose, o MJ deve saber como lidar com essas coisas durante o decorrer do jogo.

Situações Especiais de Combate

Situações Especiais de Combate (págs. MB393–417) cobre uma ampla gama de situações de combate. Coisas como surpresa total e parcial, visibilidade, combate montado e veicular, etc., não serão necessárias para todos os encontros, mas são comuns o suficiente para valer a pena conhecer.

ALGO PARA TODOS

É importante que o MJ se lembre de que seu trabalho é proporcionar uma variedade de encontros interessantes para que *todo* o grupo se divirta (incluindo ele mesmo). Ser um Mestre é como um malabarismo constante, jogando um pouco disso, um pouco daquilo, para cobrir o maior número possível de bases.

Você notará que o **GURPS** não precifica Armas de Fogo e Espadas de Lâmina Larga acima de, digamos, Primeiros Socorros e Controle de Carregamento, e que alguns níveis de Ataque Inato não são mais caros do que alguns níveis de Aparência. Isso porque o jogo realmente não considera o combate como a atividade de aventura principal, ou mesmo o fator principal determinante do equilíbrio do jogo.

Variedade de Testes de Habilidade

Mudar quais perícias são necessárias para ter sucesso durante as cenas evita que a ação fique estagnada, principalmente para aqueles aventureiros que são “macacos de um truque só”. Incorpore algumas perícias menos comuns em encontros — talvez a maneira mais fácil de encontrar a câmara secreta dos cultistas seja um teste contra Arquitetura (o predefinido é IQ-5), ou a maneira mais rápida de descer de um remoto resort de esqui prestes a explodir é usar Esqui (o predefinido é HT-6). Testes de habilidade também podem ser solicitados para usar o nível relativo e um atributo diferente do atributo padrão — veja *O Uso de Perícias com Outros Atributos*, pág. MB172.

Muitas vezes, muitas perícias podem ser usadas para resolver a mesma situação. Para uma lista de perícias e para que são úteis, veja as págs. 21–22. Aqui está outra do Kromm, dividida em tarefas comuns de ação moderna (para maior profundidade, veja **Templkit 1: Characters**).

1. Combate* (punhos, instrumentos contundentes, facas, revólveres, armas longas, e explosivos). *Perícias típicas*: Armas de Fogo, Arremesso, Briga, Canhoneiro, Espadas Curtas, Explosivos, Faca, Furtividade, Luta Greco-Romana, Ocultamento, Sacar Rápido, Tática, Tonfa.

2. Trabalho de Detetive†: (coleta de pistas, forense, interrogatório, busca de registros, etc.). *Perícias típicas*: Administração, Análise de Informação, Criminologia, Detecção de Mentiras, Interrogatório, Manha, Perícia Forense, Pesquisa, Revistar.

3. Arranjar*† (falsificação de identidades, aquisição de armas, contrabando de equipamentos e limpeza posterior). *Perícias típicas*: Captação, Comércio, Contrabando, Controle de Carregamento, Falsificação, Furtividade, Lábria, Manha, Ocultamento, Punga, Surrupiar.

4. Intrusão* (neutralização de alarmes, câmeras, cães, portas, cercas, fechaduras etc.). *Perícias típicas*: Acrobacia, Adestramento de Animais, Armadilhas, Arrombamento, Conserto de Equipamento Eletrônico (Sistemas de Segurança), Entrada Forçada, Escalada, Fuga, Furtividade, Salto.

5. Medicina (as grandes áreas são primeiros socorros e cirurgia de campo). *Perícias típicas*: Biologia, Cirurgia, Diagnose, Farmácia, Medicina, Operação de Aparelhos Eletrônicos (Médicos), Primeiros Socorros, Química, Venefício, Veterinária.

6. Observação*† (exploração, perseguição, localização e espionagem). *Perícias típicas*: Camuflagem, Escalada, Fotografia, Furtividade, Leitura Labial, Linguagem Corporal, Mímica/Pantomima, Observação, Operação de Aparelhos Eletrônicos, Perseguição.

7. Engenharia Social (acordos, enganos, disfarces, mentiras, ameaças, etc.). *Perícias típicas*: Boemia, Detecção de Mentiras, Diplomacia, Disfarce, Dissimulação, Intimidação, Lábria, Manha, Propaganda, Sex Appeal, Trato Social.

8. Sobrevivência*‡ (camuflagem, orientação, exploração e similares). *Perícias típicas*: Armadilhas, Caminhada, Camuflagem, Corrida, Escalada, Esqui, Furtividade, Meteorologia, Naturalista, Navegação, Rastreamento, Sobrevivência.

9. Tecnologia (tanto do tipo computadores e sensores quanto do tipo consertando armas e carros). *Perícias típicas*: Armeiro, Conserto de Equipamento Eletrônico, Eletricista, Maquinista, Mecânica, Operação de Aparelhos Eletrônicos, Operação de Computadores, Programação de Computadores.

10. Transporte (principalmente condução, mas também navegação e pilotagem, e navegação). *Perícias típicas*: Condução, Conhecimento do Terreno, Manejo de Barcos, Marinhagem, Navegação, Pilotagem, Remo/Vela.

* Furtividade não é algo próprio. Faz parte de muitas coisas — principalmente estas. Você não pode realmente atirar, contrabandear equipamentos, invadir, espionar pessoas ou se esconder no mato se você não for furtivo. Na verdade, todos os heróis de ação devem ser furtivos.

† Esses geralmente são ignorados, mas por conta e risco dos PdJs. Eu vi mais planos falharem porque os heróis foram sem a inteligência necessária (trabalho de detetive e observação) e equipamento (arranjar) do que por qualquer outro motivo.

‡ Esta é a área mais opcional, tornando-se meio inútil se todas as aventuras acontecerem em áreas urbanas.

Considere o seguinte exemplo de Kromm ao procurar pistas em uma sala.

As salas são tão grandes que você precisa de perícias separadas para coisas diferentes (além da Percepção básica para coisas que ficam à vista):

- *Alvenaria* para identificar construções de alvenaria incomuns.
- *Armadilhas* para armadilhas e portas secretas.
- *Arquitetura* para recursos ocultos da própria sala.
- *Carpintaria* para notar algo estranho com a madeira.
- *Criminologia* para encontrar provas macroscópicas deixadas para trás por um criminoso.
- *Eletricista* para detectar algo estranho nas luzes ou na fiação.
- *Observação* para “examinar o recinto”.
- *Perícia Forense* para descobrir vestígios de sangue, explosivos, fibras, etc.
- *Rastreamento* para pegar pegadas no chão.

Elas se sobrepõem em alguma medida, é claro. O MJ poderia permitir um único teste em Detetive! para tudo isso, suponho, mas como essa perícia implica, isso seria cinematográfico. Detetives de verdade pedem a cientistas forenses, bombeiros, serralheiros, etc. para dar uma olhada por um bom motivo.

Geralmente, você tem que ler as descrições das perícias para aprender sobre os possíveis usos das perícias. Isso ocorre porque uma lista completa de ações e perícias necessárias seria tão grande quanto o Capítulo 4!

O próximo exemplo do Kromm demonstra diferentes maneiras de obter informações.

No **GURPS**, como na vida real, existem dezenas de maneiras de obter informações usando as próprias perícias.

- **Administração** para obter informações de um burocrata, seja por meio de discussão ou preenchendo os formulários corretos para solicitá-la.
- **Análise de Informação** para descobrir informações úteis nos relatórios de pessoas que usam essas outras perícias.
- **Assuntos Atuais** — um simples teste muitas vezes será suficiente depois que você passar algum tempo atualizando as últimas notícias.
- **Boemia** para pagar algumas rodadas e obter informações em um pub ou taverna.
- **Comércio** para comprar informações legalmente.
- **Conhecimento de Terreno** para saber onde as pessoas com informações úteis se encontram para que você possa subornar, enganar, espionar ou interagir com elas.
- **Furtividade, Leitura Labial, Observação, Perseguição, etc.**, para espionar informações da maneira mais difícil.
- **Interrogatório** para extrair informações de alguém que você encurrala ou captura.
- **Lábia** para obter informações de alguém que sabe o que você precisa saber e que não deve falar... mas que seja facilmente enganado.
- **Manha**, seja para encontrar pessoas para subornar, interrogar e espionar, ou simplesmente para andar pelas ruas, fazer contatos e ouvir rumores.
- **Pesquisa** para encontrar informações em registros de algum tipo.
- **Política** para obter informações de um político, talvez prometendo apoio em dinheiro ou convencendo-o de que algo desagradável está acontecendo debaixo do nariz dele e que você pode ajudar se ele lhe contar alguns fatos.
- **Sex Appeal** para obter informações de alguém “no cio”.
- **Trato Social** para coletar informações de alguém do grupo social relevante, convencendo-o de que você é um colega que “precisa saber”.

O **Action 2: Exploits**, págs. 11–30, descreve ainda formas de usar perícias para encontrar e ocultar informações, penetrar e proteger locais, etc. Para uma discussão sobre perícias especificamente benéficas para encontros de interação, leia **Social Engineering**.

Deixe Cada PdJ Brilhar

Certifique-se de que cada PdJ terá a chance de estar no centro das atenções. Um grupo formado por um hacker de computador, um especialista em demolições e um ex-soldado não é bem servido por um fluxo constante de tiroteios. O hacker e o cara das

demolições também precisam de cenas, onde suas habilidades em fazer mágica com o computador e explodir coisas serão de grande valor.

LIBERDADE DO JOGADOR

Uma das grandes vantagens dos RPGs sobre outros meios é a liberdade oferecida aos jogadores. Nem mesmo o melhor jogo de computador chega perto da experiência de interagir com um Mestre ao vivo. Dentro desse contexto, porém, encontra-se um espectro de estilos de jogo sobre como as aventuras são escritas e quanta liberdade os jogadores realmente têm.

Enredos Lineares

Em uma extremidade do espectro estão os enredos lineares. O grupo começa no ponto A e deve seguir para o ponto B, depois para o ponto C, continuando uma sequência de encontros pré-definidos até finalmente chegar à cena final apoteótica. Uma ótima estrutura para esse tipo de jogo são os PdJs que trabalham diretamente para um PdM que lhes dá missões específicas — um sargento de polícia, comandante militar, mestre de espionagem, etc.

Embora muitas vezes referido negativamente como “ferroviário”, os encontros lineares são um estilo de jogo totalmente válido, apreciado por muitos. A vantagem para o MJ é que é muito mais fácil preparar encontros, já que os PdJs têm menos opções do que podem fazer e para onde podem ir. Para jogadores que preferem uma abordagem mais aberta, essa também é a desvantagem.

A Caixa de Areia

A outra extremidade do espectro às vezes é chamada de “jogos caixas de areia”, referindo-se à capacidade do grupo de ir a qualquer lugar e fazer qualquer coisa, independentemente de seu impacto na história (“brincando na caixa de areia”). Se o MJ preparou uma série de encontros girando em torno de rastrear um fugitivo que escapou, e os PdJs decidirem que não se importam com isso e preferem roubar um banco, todo aquele trabalho foi em vão (a menos que ele recicle esses encontros — veja *A Ilusão da Liberdade*, pág. 26). Embora os jogadores tenham muito mais liberdade, não é um estilo de jogo para aquele MJ que prefere a preparação à improvisação.

Seguindo a Condução dos Jogadores

Uma maneira de combinar todas essas abordagens é deixar os jogadores fornecerem as ideias de como o jogo irá progredir. Enquanto eles vagam livremente (como um jogo de caixa de areia), preste muita atenção em onde estão seus interesses e que tipo de coisas eles gostam. Em seguida, coloque essas coisas em seu caminho (preservando a ilusão de liberdade), conduzindo o grupo por uma trama linear que eles mesmos construíram.

Por exemplo, digamos que um grupo de mercenários de PdJs acabou de completar um longo contrato. Enquanto eles passam o tempo se recuperando, dois deles conversam sobre o país miserável em que estão — está sempre quente, os insetos são um pesadelo e a possibilidade de ataque exterior é quase constante. O MJ também lembra que antes desta campanha moderna começar, alguns dos jogadores estavam delirando sobre um novo filme de terror, sobre um lobisomem solto na Londres vitoriana.

Juntando essas coisas, o MJ oferece aos mercenários um trabalho através de seu contato habitual: alguém, ou algo, está matando pessoas nos becos de Chicago, e o governo, incapaz de encontrar o culpado, quer contratar um grupo “por baixo dos panos” para investigar secretamente. Se eles aceitarem o trabalho, isso leva o grupo de volta a um ambiente mais urbano e uma pausa nos constantes tiroteios. O MJ não tem ideia de quem ou o que está matando em Chicago, mas os jogadores têm teorias abundantes para ele escolher; enquanto seus aventureiros voam de volta para os EUA, cultistas, um serial killer, monstros e alienígenas são mencionados como possibilidades.

Um MJ que gosta de improvisar, com jogadores comunicativos, pode sustentar uma campanha assim indefinidamente!

Meio-termo

Muitos MJs usam ambas as abordagens, permitindo que os PdJs perambularem pela caixa de areia até encontrarem algo que queiram buscar, então criam encontros para resolver essa história antes de retornar à caixa de areia. Enquanto todos, incluindo o MJ, estiverem se divertindo, nenhum estilo é inerentemente melhor que o outro.

A Ilusão da Liberdade

Independentemente do estilo de jogo, muitas vezes você pode manter a ilusão de liberdade do jogador simplesmente mantendo-se flexível quanto a onde e quando os encontros ocorrem. Não importa o que as notas que você escreveu digam, nada se torna “real” para os protagonistas no mundo do jogo até que eles realmente o vivenciem. Até aquele momento, o MJ pode fazer as alterações que desejar, desde que elas se encaixem no cenário e sigam logicamente os eventos anteriores.

Um exemplo clássico é um grupo de aventureiros viajando pelo deserto e chegando a uma bifurcação na estrada. Suponha que o MJ tenha criado um pequeno forte como um encontro, completo com alguns PdMs memoráveis e alguns ganchos de aventura. Se o MJ já disse aos jogadores que a fortaleza fica na estrada à es-

querda, ou deu a eles um mapa mostrando a fortaleza na estrada à esquerda, então no mundo do jogo é onde está a fortaleza. Se eles optarem por percorrer a estrada à direita, não há uma maneira logicamente consistente de chegarem à fortaleza.

No entanto, se a fortaleza não foi mencionada anteriormente, o MJ pode colocá-la ao longo de qualquer estrada que o grupo escolher viajar — se eles forem para a esquerda, é pela estrada da esquerda; se eles forem à direita, é no caminho da direita — e no que diz respeito ao mundo do jogo (e aos jogadores), é onde sempre esteve. Da mesma forma, a fortaleza que o MJ criou não precisa ser uma fortaleza. Se o grupo souber que a fortaleza está na estrada da esquerda, e eles escolherem viajar pela estrada da direita, talvez eles eventualmente encontrem uma estalagem na encruzilhada, onde muitos dos mesmos PdMs e ganchos de aventura da fortaleza agora residem.

Para alguns, isso pode parecer de alguma forma sorrateiro ou dissimulado. No entanto, desfrutar de um RPG é sobre a suspensão voluntária da descrença — os jogadores querem se perder em um mundo imaginário por um tempo, fingindo ser um personagem fictício. Contanto que os fios que sustentam e mantêm tudo junto nos bastidores não invadam o jogo, a maioria dos jogadores não se importa muito em *como* eles chegam à diversão. Eles só se preocupam em chegar lá.

PdMs: PESSOAS PARA CONHECER

No decorrer de suas aventuras, os jogadores e seus PdJs encontrarão uma infinidade de personagens de mestre (PdMs). Esses são os inimigos de quem eles roubam e os mercadores com quem fazem negócios; os necessitados que procuram sua ajuda e os chefes que os ordenam em missões; os oprimidos eles protegem e os vilões dos quais eles os protegem. Em suma, eles são todos no mundo que não são um PdJ.

Tal como acontece com todas as coisas relacionadas a encontros, a variedade é a chave. Os heróis devem ter que lidar com pessoas engraçadas, taciturnas, altas, baixas, barulhentas, quietas, jovens, velhas e milhars de outras características distintivas. É muito trabalho fornecer estatísticas para *cada* PdM. Felizmente, não há razão para isso — para a maioria, uma ou duas características de personalidade ou motivação são suficientes (“Janjão Muralha — ganancioso e cauteloso; fala em voz grave; quer ganhar ouro suficiente para sair da Arena”).

Para aqueles mais importantes para a história, ou que podem acabar em combate, é recomendado preencher um Cartão de PdM (pág. NB569). Os principais vilões, dependentes e afins podem exigir uma planilha de personagem completa própria.

PdMs TAMBÉM SÃO PESSOAS

A maioria das interações dos PdMs são sociais, não relacionadas ao combate. Retratar todos que o grupo conhece como pessoas “reais”, não como parte do pano de fundo, e que existem apenas para o benefício dos PdJs, é uma habilidade crítica do Mestre. Quando o mundo do jogo parece autêntico e vivo, ele atrai os jogadores para dentro da história, e uma das melhores maneiras de fazer isso é povoar o mundo com pessoas memoráveis e plenamente realizadas.

Nem todo PdM precisa de sua própria planilha de personagem, ou mesmo bloco de estatísticas. No entanto, ele deve ter pelo menos uma ou duas qualidades definidas, que o diferenciam. Isso torna mais fácil para o MJ imaginá-lo como a pessoa responderá da maneira mais lógica ou dramática em quaisquer situações que surjam. Para aqueles que podem reagir aleatoriamente, o MJ pode usar 3d para determinar a reação (veja *Testes de Reação*, págs. MB494-495).

Por exemplo, considere um pequeno salão de jogos que os heróis gostam de frequentar. Como eles passam muito tempo lá, o MJ criou seis ou mais PdMs regulares e definiu qualidades amplas para eles. Quatro deles estão presentes no salão nesta noite em particular.

Jão: Barman sociável; ama sua esposa e filha acima de tudo.

Lúcio: Um segurança mentalmente fraco, mas fisicamente enorme. Muito amigável, pensa nos frequentadores do salão de jogos como sua família.

Gregório: Segurança quieto e severo, apenas ganhando ouro suficiente para seguir em frente.

Teresa: Arrumou um emprego como servente para vasculhar o salão de jogos. Ela é na verdade uma ladra e planeja limpar o cofre do proprietário.

Apenas uma linha ou duas para cada um é suficiente para prever o comportamento. Quando um cliente bêbado acusa um carteador de trapaça, derruba sua mesa e começa a dar socos, o Mestre usa essas qualidades para decidir como eles reagem. Jão se esconde atrás do bar e espera que tudo acabe — isso é apenas um trabalho para ele; ele não vai correr riscos desnecessários com uma família em casa. Lúcio imediatamente entra em ação para proteger seu “irmão”, o traficante, e tenta tirar o bêbado dele. Gregório se prepara para a ação, mas não se preocupa em ajudar, a menos que pareça que Lúcio não consegue controlar o bêbado sozinho. Teresa finge medo e se afasta da luta, mantendo uma mão na adaga fina escondida em sua manga “só por precaução”. O dealer não é um dos PdMs com qualidades atribuídas,

EQUILIBRANDO OS PdMs COM O GRUPO

O Mestre novato em *GURPS* pode estar curioso sobre equilibrar inimigos contra os PdJs em combate, sem torná-los muito desafiadores ou não desafiadores o suficiente. Esta seção discute amplamente como estimar isso e como fazer alterações conforme necessário durante o jogo.

Apesar de todos os pontos e regras, **GURPS** não é um sistema altamente objetivo e prescritivo, onde a interpretação é na verdade um véu fino sobre um conjunto de regras de um contra outro. Você não pode confiar em sua mecânica para avaliar ameaças e resultados com muita precisão. Ele foi projetado para ser usado por um Mestre conduzindo um jogo com um grupo de jogadores de forma mais ou menos cooperativa, e assume tacitamente que o MJ às vezes falsificará resultados para obter resultados dramáticos. Portanto, esteja preparado para fazer isso — se os bandidos forem destruídos um segundo depois de desencadear sua emboscada, faça seus reforços aparecerem, faça com que o mago use sua “arma secreta” o amuleto de Pequeno Desejo para marcar um golpe fulminante, etc. Se os bandidos estão ganhando com muita facilidade, faça com que eles fiquem confiantes demais e usem táticas ruins, ou simplesmente faça com que um morra se ele sofrer pouco mais que um corte. Realmente, se você for bom em pensar rápido, você pode fazer de qualquer grupo de inimigos uma combinação adequada para os PdJs.

Permanecer flexível e fluido durante as interações com PdMs é a melhor maneira de manter os encontros desafiadores sem se tornarem esmagadores.

PdMs são mais do que um conjunto de números.

Totais de Pontos e Poder Geral

Uma das coisas mais importantes a serem lembradas sobre os PdMs é que, diferentemente dos PdJs, *o total geral de pontos não importa*. Embora seja tentador pensar que um PdM de 200 pontos é igual a um PdJ de 200 pontos, isso simplesmente não é verdade. Como os pontos são gastos é infinitamente mais importante do que quantos são gastos.

O exemplo clássico é o contador de 200 pontos. Ele tem um IQ muito alto, várias habilidades relacionadas a matemática e contabilidade, talvez vantagens como Memória Eidética e Cálculos Instantâneos, etc. Ele também morrerá rapidamente uma morte horrível nas mãos de um guerreiro de 50 pontos com pontos gastos em perícias de combate.

Para uma partida equilibrada, simplesmente faça com que a média dos níveis de habilidade, defesas, dano e RD dos adversários sejam iguais às médias dos PdJs nessas mesmas áreas. Você provavelmente pode variar um ponto para cima ou dois se variar outro para baixo em uma quantidade semelhante. Para tornar as coisas mais difíceis, aumente um ou dois números sem diminuir nada. Para tornar as coisas mais fáceis, abaixe uma ou outra pontuação sem aumentar nada. Não tente avaliar todas as considerações especiais... apenas observe (“Ok, o cara com o arco é um Mestre de Armas, então é melhor eu dar a ele defesas mais baixas para mantê-lo equilibrado.” “Hm, o cara com a lança tem Fúria e provavelmente nem vai se defender, então vou dar a ele uma armadura melhor para equilibrar as coisas.”).

Não negligencie a especialização, também. Se seus quatro PdJs de 150 pontos são todos magos de combate, então um único guerreiro durão com Abascanto (Resistência à Magia) 20 pode ser capaz de derrotar muitos deles. Se eles são quatro mestres de caratê de 150 pontos, então um espírito intangível que drena a vida que eles não conseguem atingir *matará* todos eles. Pontos não significam muito; você tem que verificar todas as habilidades especiais contra todas as outras.

A chave para fazer com que as ameaças combinem com os PdJs no **GURPS** é conhecer o grupo específico — seus números, pontos fortes, pontos fracos e táticas — e criar inimigos para fazer frente. Um monstro que ataca seus pontos fracos é muito mais assustador do que 10 que atacam seus pontos fortes... hordas de *qualquer coisa* geralmente são assustadoras se puderem cercar os heróis... e táticas ruins podem prejudicar seriamente os PdJs.

Este processo não é para o MJ que prefere que os PdMs simplesmente existam, objetivamente, sem relação com as habilidades do grupo. Para aqueles que desejam equilibrar os encontros de combate, olhe para cada PdJ, avalie a capacidade média do grupo de infligir e absorver danos e crie ameaças com base especificamente nesses números.

É um processo de várias etapas:

1. Acompanhe precisamente quão poderosa é a capacidade de combate dos PdJs, e em quais áreas.
2. Dê aos oponentes PdM *mais* importantes apenas o poder absorvedor suficiente para absorver a maior parte do ataque. Sim, isso *significa* adaptar os encontros às habilidades atuais e ao nível de poder dos PdJs, em vez de ser um simulacionista terrível, dizendo que os bandidos são “assim” não importa o que aconteça, e deixando os PdJs sofrerem se não estiverem à altura, ou bocejar se for moleza. Isso tornará as lutas desafiadoras.
3. De vez em quando, insira bandidos que não devem representar um desafio real. Os PdJs devem passar por eles em segundos. Isso é bom — destina-se a tranquilizar os jogadores que sim, os PdJs *são* verdadeiramente durões no grande esquema.
4. Também de vez em quando, insira bandidos que não podem ser facilmente vencidos, por qualquer motivo. Esses caras precisam de estratégia e sorte para serem batidos, e provavelmente não podem ser derrotados sem consumir recursos limitados (munição, baterias, poções de cura, PF, e até pontos de personagem gastos para ajustar testes de sucesso) e/ou prejudicar seriamente alguns dos PdJs (*matando-os*, se eles não planejarem e criarem estratégias). Esses encontros geram os momentos “Caraca — essa foi quase!”.

Alterne 2, 3 e 4 para que os heróis saibam que são durões, mas também saibam que podem tomar uma surra se considerarem a vitória como uma coisa certa. Se você for com 2 o tempo todo, acabará se sentindo como 3. Se for com 3 o tempo todo, ficará entediado e sem histórias de guerra memoráveis. Se você for com 4 o tempo todo, seus jogadores vão te odiar!

Por exemplo, para um grupo composto por três aventureiros com RD 4, RD 6 e RD 8, o RD médio é 6 — para ser uma ameaça, inimigos iguais devem ser capazes de infligir pelo menos 7 pontos de dano em um ataque médio, seja por golpe de espada, tiro de flecha, tiro ou qualquer outra coisa. (Também tenha em mente como diferentes tipos de dano interagem com diferentes tipos de armadura — veja pág. MB282.) Se os três PdJs causarem dano em um ataque médio de 5, 7 e 9 pontos, respectivamente, o ataque médio é 7 — oponentes com RD menor que 7 provavelmente serão feridos rapidamente, enquanto aqueles com RD de 7 ou mais têm uma chance melhor de sobreviver tempo suficiente para infligir algum dano.

Por causa da maneira como o combate funciona em **GURPS**, a aproximação de “ordem zero” é “número de inimigos = número de PdJs”. A maioria dos combatentes tem *na ordem de* 10 PV, e as mesmas chances (3 ou 4 em 3d) de acertar um golpe fulminante de sorte, possivelmente paralisando a luta. E a maioria dos combatentes tem as mesmas chances (17 ou 18 em 3d) de errar de uma maneira que os torna vulneráveis até mesmo a uma criança pequena atirando uma bola de gude. Os esforços para dobrar os

pontos na equação falham rapidamente, pois os pontos não medem a eficácia do combate ou mesmo a eficácia física, mas uma grande média da eficácia do personagem em todas as atividades possíveis — incluindo furtividade, viagem, invenção, comércio, política, estudo e até romance — levando em conta fatores físicos, mentais, sociais e sobrenaturais.

O fato de os totais de pontos dos PdM serem tão arbitrários permite ao MJ uma grande liberdade na seleção de suas características. Eles podem ter habilidades como aquelas encontradas em *Absolutos (Poderes)*, págs. 117–119), coisas como a verdadeira invulnerabilidade, que *GURPS* nem tenta descrever com pontos. Alguns efeitos são apenas, para fins de história, e não têm custo de pontos associado.

Atributos e Perícias

Você não precisa designar atributos e perícias para cada inimigo individualmente. É mais rápido e fácil atribuir amplas “faixas” de habilidade para grandes grupos. Em um grupo invasor de oito orcs, talvez seis sejam apenas soldados comuns, liderados por dois sargentos; contra um bando de guerra de uma dúzia de tropas de choque alienígenas, talvez 10 sejam soldados da linha, liderados por um sargento e um tenente muito mais capaz.

Os tipos de vantagens e perícias também devem ser levados em consideração.

Por exemplo:

- Inimigos sobre-humanos que têm alta RD, muitos PV, ou características como Durabilidade Sobrenatural ou Impossível de Matar podem muito bem usar Ataque Total (Determinado) a cada turno, porque eles não precisam desesperadamente se defender. Trate-os como tendo +4 ao NH. Um zumbi que pode atacar a cada turno com +4 e tem que ser cortado em pedaços pequenos antes que ele não seja uma ameaça pode ter um NH no papel de 10, mas seu NH será efetivamente.
- Se os PdJs forem afetados pelo ambiente, mas seus inimigos não forem — a batalha é à noite, mas os inimigos têm Visão Noturna; a batalha está em um pântano, mas eles têm Adaptação ao

Terreno; a batalha é em uma viga estreita, mas eles têm Equilíbrio Perfeito; etc. — você precisa fazer a comparação usando o NH modificado dos PdJs.

Além disso, há o fato de que a ST é importante em combates de baixa tecnologia. Eu provavelmente combinaria ST+NH em vez de apenas NH. Um monstro ST 20 balançando uma arma que pode quebrar um escudo ou quebrar uma espada em uma pancada e acabar com um PdJ de ST 10 que usa armas leves. Se ele traz amigos, e eles batem, agarram e se amontoam... bem...

Equipamento

Os equipamentos com os quais os inimigos estão armados também têm um grande impacto em quão desafiadores eles são. Um bando de goblins armados com armas enferrujadas e em ruínas pode ser varrido rapidamente; esse mesmo bando armado com armas de boa qualidade, ou encantadas do esconderijo de um mago descoberto de repente serão muito mais perigosas!

Isso é particularmente verdadeiro se os PdJs tiverem adquirido algum tipo de meio de defesa poderoso ou exótico. Se seus piratas estelares tiverem a sorte de encontrar escudos de força pessoal de fabricação militar, eles podem começar a pensar que são quase invulneráveis — até encontrarem uma tripulação rival com armas sônicas experimentais que ignoram completamente os escudos de força.

Algumas características podem aumentar a eficácia das armas. A qualidade Vínculo com Arma melhora o NH (veja pág. 54); a qualidade da arma pode aumentar o dano ou afetar Prec/Malf. (veja pág. 56); e a vantagem Equipamento Característico torna muito mais difícil perder armas ou equipamentos durante a aventura (pág. MB58).

Superando o Grupo em Número

Outra maneira comum de desafiar o grupo é simplesmente superá-los em número. Um grupo maior de inimigos pode tirar vantagem da superioridade numérica de várias maneiras.

Se você está procurando especificamente por táticas para PdMs usarem contra PdJs altamente qualificados, e os PdMs são Joãos-Sem-Nome e Descartáveis, várias coisas funcionam:

Exemplo de Guardas/Capangas/Soldados em NT Baixo

Aqui estão alguns exemplos do Kromm para inimigos que podem ser atirados em um grupo em um jogo de baixa tecnologia. Mesmo à medida que os PdJs crescem em poder, esses inimigos podem permanecer desafiadores simplesmente usando mais deles.

Inimigo Genérico

50 pontos

ST 11 [10]; **DX** 11 [20]; **IQ** 10 [0]; **HT** 11 [10].

Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 10 [0]; Per 10 [0]; PF 11 [0].

Velocidade Básica 5,50 [0]; Deslocamento Básico 5 [0]; Esquiva 8; Aparar 10; Bloquear 10.

Desvantagens: Algumas características antissociais, como Irritabilidade ou Sanguinolência, apenas pela diversão [-10]; Dever (A quem quer que tenha o enviado contra os PdJs; 12 ou menos) [-10].

Perícias: Briga-12 [2]; Escudo-14 [8]; Luta Greco-Romana-12 [4]; Perícia DX/A de Arma Primária-14 [12]; Perícia DX/A de Arma Secundária-12 [4].

Inimigo de Elite

100 pontos

ST 12 [20]; **DX** 12 [40]; **IQ** 10 [0]; **HT** 12 [20].

Dano 1d-1/1d+2; BC 14 kg; PV 12 [0]; Vontade 10 [0]; Per 10 [0]; PF 12 [0].

Velocidade Básica 6,00 [0]; Deslocamento Básico 6 [0]; Esquiva 10*; Aparar 12*; Bloquear 12*.

Vantagens: Reflexos em Combate [15].

Desvantagens: Características antissociais, como Irritabilidade ou Sanguinolência [-10]; Dever (A quem quer que tenha o enviado contra os PdJs; 12 ou menos) [-10]; Fanatismo (Alguma causa vil, vilão desagradável, etc.) [-15].

Perícias: Briga-12 [1]; Escudo-16 [12]; Liderança-10 [2]; Perícia DX/M de Arma Primária-16 [16]; Perícia DX/M de Arma Secundária-12 [2]; Luta Greco-Romana-12 [2]; Sacar Rápido (Arma Primária)-13* [1]; Tática-10 [4].

* +1 pelos Reflexos em Combate.

- *Exércitos de capangas fanáticos, estúpidos ou frenéticos.* Al-guns inevitavelmente chegarão pelos lados (-2 nas defesas) ou por trás (sem defesa ativa!). E se você estiver jogando dados para acertar dezenas de vezes, é provável que consiga um ou dois golpes fulminantes de sorte. Sem mencionar que golpes ou agarrões suficientes acabarão por funcionar e imobilizarão o alvo de alto NH... depois que ele cortar os 10 primeiros idiotas que tentarem.

- *Capangas que emboscam com armas de combate à distância.* Se os capangas derem alguns tiros cada um antes que os alvos habilidosos possam retaliar efetivamente, é provável que consigam um ou dois acertos de sorte — especialmente se houver muitos capangas atirando ao mesmo tempo!

- *Capangas que trapaceiam.* Se os capangas estão escondidos atrás de uma porta, ou invisíveis, ou do outro lado de uma cova oculta, o NH se torna sem importância. Capangas escondidos conseguem um golpe livre sem defesa possível, enquanto capangas com armadilhas podem simplesmente deixar as armadilhas fazerem seu trabalho e depois cutucar as vítimas presas de longe usando lanças longas.

- *Capangas Monstros.* Monstros com 50, 60 — diabos, até 100 — PV conseguem jogar os dados para acertar tantas vezes antes de cair que podem ter sorte. Aqueles que as chamas ardem em seu corpo, ou que emitem anéis de gelo, ou exsudam veneno, etc. podem ferir seus inimigos apenas por estarem ao seu redor. Claro, aqueles que pingam sangue ácido ou explodem ao morrer colocam a perícia dos assassinos habilidosos contra eles mesmos!

- *Capangas de Despistagem.* Um grande exército de capangas que não fazem outra manobra além de Defesa Total e ocupa todo o espaço entre seus inimigos habilidosos e algum maléfico Mago, Super ou Psi, pode causar muito dano sendo uma armadura viva para seu chefe. Enquanto os heróis abrem caminho entre os capangas, o Sr. Malvadão pode destruí-los impunemente.

Combine conforme necessário. Se os PdJs entrarem em uma sala e forem simultaneamente atingidos por flechas e derrubados de cima, então terão que se defender de três ataques de ondas hu-

manas, e *então* terão que retalhar os guarda-costas do Sr. Malvadão, o tempo todo sendo bicado por enxames de corvos e explodido pelas Explosões da Destruição Cerebral do Sr. Malvadão, eles provavelmente nem perceberão que os capangas são todos fracotes de NH 10.

Inimigos que, individualmente, não representariam nenhuma ameaça, rapidamente se tornam perigosos em grande número.

Girando o Dial das Opções

Outra maneira de ajustar a letalidade do combate é permitir e não permitir opções de combate específicas para diferentes tipos de inimigos. Tome uma gangue itinerante de seis bandidos como exemplo. É composto por quatro membros mais comuns, um bandido um pouco mais velho e mais forte, e um líder experiente nas ruas. O MJ decide que os quatro membros comuns escolherão o Ataque Total na maioria dos turnos, e se seu PV chegar a 0, eles estarão automaticamente fora de combate (sem testes de HT para permanecer consciente). O bandido mais durão não vai de Ataque Total, mas gosta de mirar no rosto e tentar um nocaute; ele faz testes de HT normalmente abaixo de 0 PV. Quanto ao líder, o MJ o trata como um PdJ — ele pode usar Ataques Enganosos, Fintas, esforço adicional, qualquer coisa que um PdJ possa usar; e será o mais difícil de derrubar.

PdMs Também Temem a Morte

No mundo do jogo, os PdMs também são pessoas. Eles não são apenas coleções de números zanzando, esperando para serem acumulados como vitórias pelo primeiro PdJ que encontrarem. Eles têm coisas como casas, motivações, pessoas que amam, etc.

Com isso em mente, o combate nem sempre deve ser um banho de sangue de matar ou morrer. Os PdMs devem considerar recuar ou se render se ficar claro que estão em desvantagem. Combatentes dispostos a morrer por sua causa devem ser reservados para coisas como cultistas enlouquecidos, guerreiros de estilo kamikaze e drones alienígenas de uma mente de colmeia.

CENÁRIOS: LUGARES PARA VER

Uma das coisas mais maravilhosas dos RPGs é que a ação pode acontecer, literalmente, em qualquer lugar. Não há orçamentos para sets, nem custos logísticos para “filmar *in loco*”. Através de seus personagens e imaginação, os jogadores podem explorar ruínas antigas em Marte, as arenas de gladiadores da Roma Imperial, mundos esquecidos no centro da Terra, cidades fantásticas sob o oceano e qualquer outra coisa que possam sonhar — em algumas campanhas, talvez tudo no mesmo jogo! Seja criativo ao decidir onde a ação acontece.

AMBIENTE DE COMBATE

O ambiente físico do mundo do jogo oferece inúmeras oportunidades para desafiar os jogadores e seus aventureiros, principalmente durante o combate. Muitas outras dicas para aumentar a ameaça dos inimigos PdMs são fornecidas nas págs. 43–61. Para planejar os fundamentos dos encontros de combate, tenha em mente o seguinte, bem como outras informações em *Situações de Combate Especial* (págs. MB393–417).

Espaço para Mover-se: Espaços apertados, como a borda de um submarino ou dentro de um elevador, exigem combate corporal e

têm um grande impacto nas ações. A Retirada é mais difícil, ou mesmo impossível, e um escudo inflige uma penalidade igual ao seu Bônus de Defesa (pág. MB392). Armas de combate corpo a corpo com Alcance maior que “C” não podem ser usadas (págs. MB391–392), ou sofrem uma penalidade -4 para cada metro do Alcance (*Artes Marciais*, pág. 114). Armas de combate à distância podem ser usadas, mas com uma penalidade igual à sua Magnitude.

Distância e Velocidade: Conforme explicado na pág. MB550, quanto mais rápido o alvo estiver se movendo e/ou quanto mais longe estiver, mais difícil será acertar. Para uma maneira mais rápida e simplificada de calcular a distância, consulte *Simplified Range* na pág. 7 do *Gum Fu* ou pág. 36 do *Action 2: Exploits*.

Visibilidade: Encontros à noite, em neblina ou fumaça, ou contra inimigos invisíveis, use as regras de visibilidade encontradas na pág. MB394, penalizando as jogadas de ataque e defesa.

Ruído: Ambientes barulhentos, naturalmente, tornarão mais difícil ouvir as coisas — as penalidades exatas dependem do MJ. Como regra opcional, cada “passo” da *Tabela de Distância da Audição* (pág. MB358) pode contar como -1. Por exemplo, ouvir uma conversa normal recebe -1 em tráfego leve, mas -4 em tráfego normal; ouvir uma conversa alta recebe -1 em um escritório barulhento, e -6 em um show de banda de rock barulhenta; etc.

Cobertura: Simplesmente colocar um inimigo atrás de uma cobertura, total ou parcialmente, o torna muito mais desafiador — os PdJs terão que mirar em pontos de impacto específicos ou aleatórios, ou tentar atirar através da cobertura (págs. MB407–408).

Piso: Não deduza que todos os combates ocorrem em campos nivelados sem detritos. Pisos ruins penalizam tanto as jogadas de ataque quanto as defesas ativas (págs. MB547–549). O deslocamento através dessas áreas também é muito mais lento (veja *Piso Ruim*, pág. MB387).

Alcance e Distância da Arma: Inimigos armados com armas que lhes permitem ficar fora da distância alcançável do grupo são *perigosos* — eles podem atacar sem serem atacados em retorno, pelo menos não sem um esforço considerável. Exemplos comuns incluem franco-atiradores distantes (especialmente contra aqueles que não possuem armas de combate à distância) e lutadores com armas de combate corpo a corpo de Alcance 2 ou 3 que recuam após cada ataque (pág. MB388). Para regras ainda mais detalhadas sobre o uso do Alcance em combate, veja *Lidando com Inimigos Investindo* (*Artes Marciais*, pág. 106), e *Uma Questão de Centímetros* (*Artes Marciais*, pág. 110).

Ataques de Cima ou de Baixo: Ataques vindos de cima são surpreendentes e podem resultar em uma penalidade para a defesa ativa, nenhuma defesa ativa, ou até mesmo a perda temporária de turnos para a inação (pág. MB402). Apenas lutar em níveis diferentes pode impor penalidades de combate (págs. MB402–403, MB407).

Ataques por Trás ou pelos Lados: A maioria dos lutadores atacados por trás ou de um hexágono lateral sofre penalidades em sua defesa ativa (hexágono lateral) ou não obtém defesa alguma (atrás). Eles também sofrem restrições sobre quais defesas podem usar, tornando o ato de evitar ataques de hexágonos frontais uma ótima tática para os inimigos. Veja *Defendendo em Combate Tático* (págs. MB390–391).

Ambientes Incomuns: Às vezes, a cena ocorre sob novas circunstâncias. Consulte *Variedade de Cenário* (abaixo) para algumas ideias.

VARIEDADE DE CENÁRIO

O mantra do Mestre se aplica aqui — a variedade é o tempero da vida. Um fluxo interminável de golpes de espadas e escudos, armas de fogo contra armaduras corporais ou armas de energia contra escudos de força acabam ficando obsoletas. O **GURPS** fornece regras para todos os tipos de cenários bizarros e obstáculos para os heróis experimentarem.

Para ambientes incomuns, consulte as regras para atmosfera, pressão e vácuo (págs. MB433–437); usando um traje ambiental (pág. MB227); calor extremo, chamas, e frio extremo, (págs. MB429–430, MB433); enjoo de movimento, gravidade, e aceleração (págs. MB434–434); radiação (págs. MB435–436); confiar nos sentidos sob condições incomuns (pág. MB358); e os efeitos do terreno no uso das perícias Sobrevivência (págs. MB223) e Rastreamento (págs. MB221).

Para ameaças incomuns, desafie os PdJs com coisas como ácido (pág. MB428), que pode danificar armaduras que protegem o usuário; colisões e quedas (págs. MB430–432), que infligem traumas por impacto (pág. MB379) através de todos os tipos de armaduras (não apenas flexíveis); enfermidades e infecção (págs. MB442–444); drogas e venenos (págs. MB437–441); e até eletricidade (págs. MB432–433).

Para manter os obstáculos atualizados, pense nas ameaças contra as quais a maioria das armaduras e defesas normais são impotentes. Magia, psiquismo, nanites, raios encolhedores, fantasmas e situações semelhantes, todas oferecem maneiras de animar encontros apresentando ameaças fora do comum e desafiando os jogadores a responder de novas maneiras.

COLOCANDO NO PAPEL

Agora, é hora de colocar algumas ideias no papel (ou disco rígido, memória ou o que você usar). O quanto escrever é muito subjetivo. Alguns Mestres não escrevem nada e improvisam a partir de algumas ideias que tiveram no chuveiro. Outros elaboram notas e gráficos meticulosos, preferindo pecar pelo excesso de preparação em vez da falta.

A maioria das pessoas está em algum lugar no meio dos dois, escrevendo o que considera importante e deixando o resto para ser preenchido à medida que o jogo avança. O que quer que se adapte ao seu estilo individual é o melhor caminho a percorrer! Abaixo estão algumas diretrizes para preparar pelo menos uma estrutura básica. Repito, essa não é de forma alguma “a maneira oficial do **GURPS** de fazer as coisas”. É apenas um exemplo de um método simples para organizar suas anotações.

Devo admitir que não crio aventuras individuais. Eu tenho todos os tipos de enredos acontecendo ao mesmo tempo, conectados de maneiras não lineares, e nunca há uma “resolução” real, embora alguns se tornem menos importantes, se fundam com outros tópicos, etc. Eu acho que você descobrirá que quanto mais você desenvolve uma *campanha*, menos aventuras separadas você terá. Isso é especialmente verdade se o seu jogo simula um mundo ao invés de focar em algumas ocorrências dramáticas em torno dos PdJs.

Se você conduzir um jogo como este, os jogadores sempre terão a opção de ignorar uma aventura específica, pular entre as aventuras, explorar várias aventuras ao mesmo tempo, forçar duas aventuras a se cruzarem etc. Mesmo que cada aventura *seja*, de alguma forma, linear, e margeia o que se pode chamar de controlar a esco-

lha dos PdJs, a existência das opções acima dá aos jogadores muito controle sobre onde uma determinada sessão está indo.

Os jogadores geralmente tomam rotas inesperadas e fazem escolhas surpreendentes, e é por isso que às vezes se diz “nenhum plano sobrevive ao contato com os PdJs”. Ainda assim, ter alguma estrutura subjacente para partir, se necessário, geralmente é mais fácil do que improvisar *tudo*.

O ENREDO

Comece com uma breve visão geral do que se *espera* que aconteça durante a aventura. Por exemplo: “O grupo aceitará um trabalho para invadir os Laboratórios Tyler e recuperar um protótipo de arma” ou “Uma vez que se recupere do ataque da semana passada pelos homens do Barão, o grupo continuará a rastreá-lo no pântano”.

É sempre possível que o grupo escolha fazer algo completamente não relacionado a esse enredo, então pense nas opções antes do tempo. Esses caminhos alternativos de enredo não precisam ser detalhados; eles estão apenas disponíveis para que exista *algo* para usar como ponto de partida, se necessário. Alguns exemplos alternam caminhos com base nas principais premissas dadas acima: “Se o grupo recusar o trabalho, eles podem perceber que estão sendo seguidos por agentes do governo, ou Shamus pode vir procurá-los para cobrar sua dívida”, ou “Se o grupo desiste da perseguição do Barão, eles podem encontrar uma tribo hostil de fadas do pântano ao sair, ou seu guia vai contrair malária, tornando muito mais difícil encontrar o caminho de volta para a cidade.

Os PdMs

Em seguida, comece a listar alguns PdMs-chave que o grupo provavelmente encontrará, incluindo onde eles podem ser encontrados. Embora essa lista cresça à medida que cenas específicas forem criadas mais tarde, ter um local para manter todos os PdMs juntos torna mais fácil encontrar informações sobre eles quando necessário.

Cada PdM poderia ter seus detalhes e estatísticas relevantes em um Cartão de PdM (pág.MB569), com uma lista mestra nas notas da aventura; caso contrário, crie uma seção especial com as informações relevantes. Alguns PdMs (com antecedentes mais simples, inimigos fáceis de derrotar) precisam apenas de uma ou duas linhas de descrição. Alguns (PdMs recorrentes, oponentes um pouco mais difíceis) exigem pelo menos informações básicas de combate e características. Outros ainda (principais chefes, Dependentes, Aliados, etc.) podem merecer quase o equivalente a uma planilha de personagem completa.

ENCONTROS E CENAS

Assim que a lista de PdMs for iniciada, descreva todas as cenas principais, na ordem em que são mais prováveis de serem encontradas. Alguns Mestres preferem listas de marcadores para facilitar a leitura, mas use o que for claro e fácil para você.

Os Desafios

Detalhe cada encontro, incluindo qualquer informação que você possa precisar para guiar os PdJs através dele:

- PdMs que o grupo pode encontrar.
- Como cada PdM provavelmente reagirá naquele momento.
- Táticas que cada PdM pode usar se o combate começar.
- Qual é a aparência da área, incluindo quaisquer penalidades ambientais (visão, piso ruim, etc.) e características ou objetos notáveis.
- O que se espera que o grupo faça durante o encontro.
- O que resulta do sucesso ou fracasso neste encontro (os resultados podem ser os mesmos em ambos os casos, ou sucesso e fracasso podem levar cada um à sua própria nova cena).
- Quaisquer outras observações importantes.

Aqui está um exemplo:

Armazém do Shamus: Se o grupo precisar reabastecer seus suprimentos e munição no armazém do Shamus antes de chegar ao complexo de Laboratórios Tyler, eles podem encontrá-lo em seu ponto de encontro habitual em seu armazém. Eles chegam bem a tempo de ver dois homens que parecem agentes do governo saindo em um SUV preto — testes bem-sucedidos de Per-2 revelam que os dois homens estão armados com Metralhadoras de Mão sob suas jaquetas.

Ao comprar seus suprimentos de Shamus, ele não menciona os dois homens. Se perguntado sobre eles, ele será vago e não cooperativo. Se o grupo o intimidar com sucesso ou fazê-lo falar, ele revela que os homens estavam procurando o grupo e lhe deu um número de telefone para ligar se os visse (embora Shamus jure que não teria ligado).

A partir daqui os PdJs podem continuar com o trabalho nos Laboratórios Tyler ou investigar o número de telefone. Se seus contatos e habilidades hacker estiverem à altura, o número leva de volta a um telefone pré-pago barato, não a um escritório do governo.

Depois de criar este encontro, você voltaria às anotações e listaria Shamus e os dois agentes na seção PdM. Shamus provavelmente só precisa de notas rápidas de personalidade, já que sua principal função é vender equipamentos e armas para os PdJs. Os agentes podem usar um pequeno detalhamento de atributos, habilidades relevantes e armas, pois é possível que eles entrem em um tiroteio com o grupo.

Mapas

Alguns encontros se desenrolam mais facilmente se houver um mapa da área. Se você acha que o grupo pode entrar em um combate lá, ter um mapa pode reduzir a confusão e ajudar na visualização. No exemplo acima, se o armazém nunca for mais do que um grande prédio abandonado onde Shamus realiza negócios, nenhum mapa seria necessário.

Um mapa de jogo pode ser tão simples quanto um esboço rápido no verso de uma planilha de personagem ou um desenho colorido criado em um computador. A maioria dos Mestres usa ambos, e mais, com esboços rápidos para locais secundários e mapas altamente detalhados para áreas mais relevantes.

DESFECHOS POSSÍVEIS

Quando todos os encontros forem listados, anote alguns desfechos possíveis para a aventura finalizada, juntamente com as recompensas associadas. (Esses desfechos são adicionais aos especificados para cada encontro.) Descreva pelo menos um para sucesso, um para fracasso e um ou dois para “outro”.

Sucesso

Uma conclusão bem-sucedida naturalmente depende de qual era o objetivo da trama inicial. Normalmente, será algo como “resgatou a princesa”, “encontrou a pintura desaparecida”, “impediu o assassinato” etc. Dê as melhores recompensas pelo sucesso.

Fracasso

O fracasso em completar uma aventura também depende do objetivo inicial. Falhas comuns são como “não impediu que a bomba explodisse”, “não conseguiu encontrar a fortaleza inimiga”, “não quebrou o código a tempo”, etc. As recompensas pelos fracassos são as mais baixas de todas — se é que existem.

Outros

A maioria das tramas permite desfechos que não chegam a ser fracassos ou sucessos completos — “o embaixador não foi morto, mas ficou gravemente ferido”, “o fugitivo ainda está à solta, e ele está em algum lugar em Las Vegas”, “encontramos o laptop perdido, mas foi destruído no processo” etc. As recompensas para esses resultados intermediários são melhores do que as do fracasso, mas não tão boas quanto as do sucesso.

Recompensas

As recompensas pela conclusão da aventura se dividem em dois tipos: *recompensas no jogo* (para o aventureiro) e *pontos bônus de personagem* (para o jogador). Idealmente, o sucesso deve dar um pouco de ambos.

Recompensas no jogo são coisas que o *personagem* pode usar, como dinheiro, ouro, joias e upgrades de equipamentos. Não se esqueça de recompensas menos tangíveis, como um novo Contato ou Patrono, ou um aumento na Reputação.

Os pontos de personagem são uma recompensa “meta”. Eles não existem para o PdJ, no mundo do jogo, mas apenas como ferramentas para o *jogador* usar para melhorar o personagem aumentando atributos ou níveis de habilidade. O MJ pode até permitir que os jogadores usem pontos não gastos para afetar testes (pág. MB347) ou reduzir o dano recebido (pág. MB417), aumentando sua versatilidade; veja também **Power-Ups 5: Impulse Buys**.

Uma vez que o Mestre esteja feliz com a aventura que ele criou, e que ele sente que será tão divertido para os jogadores experimentarem quanto para ele administrá-la, é hora de se reunir para a primeira sessão de jogo real. Dicas para lidar com isso são abordadas no Capítulo 5.

Para um exemplo de como criar a primeira aventura de um grupo, veja o Capítulo 4.

CAPÍTULO QUATRO

EXEMPLO DE CRIAÇÃO DA AVENTURA

A premissa de campanha acordada é que todos os três PdJs (Jax, Rory e Beldin, interpretados por Josué, Pedro e Ana) cresceram juntos na cidade de Kharston. Eles estão um pouco mais

velhos agora e querem deixar a cidade para ver o mundo. Veja o Capítulo 2 para mais detalhes sobre os heróis.

CRIANDO A AVENTURA

Em termos de estrutura, o Mestre (Marcos) segue um formato “*set piece*” (conforme descrito em *Robin's Laws of Good Game-mastering*, pág. 19). Assim, ele planeja algumas cenas definidoras a serem encontradas sequencialmente, com talvez mais de uma maneira de chegar a cada uma.

O ENREDO: EXEMPLO

Olhando para os PdJs (págs. 19–21), seus papéis e suas características individuais, Marcos observa algumas coisas:

- Jax é um arqueiro, que deseja oportunidades de usar armas de combate à distância. Ele também é tímido, não tem senso de humor e está batalhando financeiramente. Na maioria das situações sociais, ele provavelmente ficará em segundo plano.
- Rory é uma pessoa carismática, com habilidades de comerciante, que buscará muita interação social. Ele também se sente desconfortável quando *não* está perto de outras pessoas, guloso na presença da comida e fica bêbado rapidamente.
- Beldin é um guerreiro resistente, que deseja chances de enfrentar inimigos em combate corpo a corpo. Ele também é honesto, tem sono leve e tem um mau humor.

Durante a criação do personagem, os jogadores decidiram que o personagem de Pedro, Rory, é o que mais deseja deixar Kharston. O personagem de Josué, Jax, acompanhará seu amigo, e o personagem de Ana, Beldin, vai tentar manter a segurança dos dois. Com os PdJs em mente, Marcos pensa em uma boa maneira de tirá-los da cidade: Rory, com suas conexões comerciais, pode conseguir que todos trabalhem como ajudantes de caravana ou batedores.

Como este é o primeiro jogo **GURPS** do grupo juntos, Marcos mantém as coisas simples para a primeira ou duas aventuras. Ele escreve sua visão geral do enredo: “Uma mercadora chamada Tignis precisa de batedores de caravana e, como um favor ao pai de Rory (Willem), ela concorda em entrevistar os PdJs

para o trabalho. Tignis ouviu rumores de que a aldeia vizinha de Mossenway descobriu recentemente um grande veio de prata, e ela quer que o grupo encontre um caminho seguro de Kharston a Mossenway para que ela possa estabelecer uma rota comercial. Se eles optarem por não aceitar o trabalho de Tignis, ou se esmagarem a entrevista, eles podem ser contratados como guardas para uma caravana indo na direção oposta, ao longo da rota estabelecida para Bluebay; ou simplesmente escolha uma direção e vá em frente.”

Os PdMs: EXEMPLO

Marcos lista todos os principais PdMs, juntamente com o máximo de detalhes que eles provavelmente precisarem. A lista completa é apresentada aqui, embora, na realidade, ela cresça à medida que Marcos cria encontros na próxima etapa.

Willem

O pai de Rory, um respeitado comerciante de Kharston especializado em especiarias e alimentos importados. Willem é um homem grande, barulhento e jovial, com longos cabelos grisalhos presos em tranças. Ele está preocupado com Rory e seus amigos deixando a cidade, mas concorda em ajudá-los a encontrar trabalho para que seu filho possa fazer seu próprio nome.

Mercadora Tignis

Outra comerciante em Kharston, especializada em metais preciosos e joias. Ela é uma mulher alta e magra em seus 40 anos, e muito perspicaz em seus negócios (IQ 12, Comércio-14). Recentemente, Tignis recebeu notícias de uma mina de prata sendo estabelecida num fim-de-mundo, chamada cidade de Mossenway, a cerca de uma semana de viagem ao norte. Como um favor a Willem, ela concorda em entrevistar Rory e os outros PdJs para o trabalho de encontrar uma passagem segura para lá.

Bandidos Capangas

Esses são os capangas de Fiselli. Embora ele comande algumas dezenas no total, eles geralmente aparecem em grupos menores de dois ou três. Eles têm várias descrições físicas, tipicamente desgrenhadas e descuidadas. Com 0 PV, eles estão automaticamente fora de qualquer combate. Eles usam principalmente o Ataque Total.

ST 11; DX 11; IQ 10; HT 11.

Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11; Vontade 10; Per 10; PF 11.

Velocidade Básica 5,50; Deslocamento Básico 5; Esquiva 8; Aparar 9.

Desvantagens: Dever (Bando de Fiselli).

Perícias: Briga-12; Espadas Curtas-12; Faca-12.

Equipamento: Espada Curta (1d-1 perf/1d+1 corte); Túnica (tronco, braços; RD 1, flexível); Botas (pés; RD 2, flexível).

Bandida Tenente Kalee

Essa é a tenente de Fiselli. Ela tem cabelos pretos curtos, pele bronzeada e muitas cicatrizes. Kalee geralmente não recua de uma luta, a menos que seja diretamente ordenada por Fiselli, ou ela não tenha chance de vencer. Como uma lutadora experiente, ela usará qualquer opção de combate que um PdJ puder, exceto pelo esforço adicional.

ST 13; DX 11; IQ 10; HT 12.

Dano 1d/2d-1; BC 17 kg; PV 13; Vontade 10; Per 10; PF 12.

Velocidade Básica 5,75; Deslocamento Básico 5; Esquiva 9*; Aparar 11*.

Vantagens: Hipoalergia; Reflexos em Combate; Sorte.

Desvantagens: Dever (Bando de Fiselli); Senso do Dever (Fiselli).

Perícias: Briga-14; Espadas de Lâmina Larga-15; Faca-14.

Equipamento: Espada Larga em GdP (1d+2 perf/2d corte); Armadura de Couro (tronco, virilha; RD 2); Mangas de Couro Reforçado (braços; RD 2); Celada (crânio; RD 4); Botas (pés; RD 2, flexível).

* +1 pelos Reflexos em Combate.

Fiselli, o Líder dos Bandidos

Líder dos bandidos da floresta. Tem pele bronzeada e cabelos pretos na altura dos ombros. Gosta de assumir ares de civilidade, mas na verdade é bastante básico e cruel (embora inteligente). Pode usar qualquer opção de combate que um PdJ puder, exceto pelo esforço adicional, mas frequentemente mira no braço (com o redutor usual de -2 para acertar).

ST 12; DX 12; IQ 13; HT 12.

Dano 1d-1/1d+2; BC 14 kg; PV 12; Vontade 10; Per 10; PF 12.

Velocidade Básica 6,00; Deslocamento Básico 6; Esquiva 9; Aparar 10.

Desvantagens: Cobiça.

Perícias: Caratê-14; Espadas de Lâmina Larga-14; Faca-12; Lide-rança-12.

Equipamento: Espada Larga em GdP (1d+1 perf/1d+3 corte); Armadura de Couro (tronco, virilha; RD 2); Mangas de Couro Reforçado (braços; RD 2); Botas (pés; RD 2, flexível).

Bryce

Bryce é o fazendeiro em Mossenway que originalmente descobriu o grande veio de prata lá, em uma fenda profunda em sua fazenda. Ele é um homem simples, com um coração generoso, mas não tolo. Bryce planeja usar os lucros da mina de prata para melhorar Mossenway para todos. Ele é alto e magro, com um rosto muito simples e um sorriso incomumente envolvente.

EQUILÍBRIO DO COMBATE

Para equilibrar o combate, Marcos olha as fichas dos PdJs para estimar os desafios que eles devem enfrentar. Ele sabe que os bandidos atacarão à noite, então ele usa a arma de combate corpo a corpo de Jax como referência em vez de seu arco, pois ele pode ser incapaz de atirar nos inimigos antes que eles estejam ao alcance da espada.

Assumindo que cada dado jogado para o dano, sai em média 3,5 pontos de dano, e usando o ataque mais provável de cada PdJ, Marcos obtém os seguintes números para o dano médio do grupo:

Beldin: Espada Larga = 2d+1 corte = 8 pontos de dano por corte.

Jax: Espada Curta = 1d+2 corte = 5,5 pontos de dano por corte.

Rory: Espada Curta = 1d+1 corte = 4,5 pontos de dano por corte.

Média do grupo: $(8 + 5,5 + 4,5)/3 = 6$ pontos de dano de corte.

Os capangas só têm RD de 1, e Kalee e Fiselli têm RD de 2; a média do grupo ao acertar é de 6 pontos de dano de corte, então o grupo tem uma excelente chance de infligir ferimentos. As médias dos bandidos são:

Capangas: Espada Curta = 1d+1 corte = 4,5 pontos de dano por corte por bandido.

Kalee: Espada Larga em GdP = 2d corte = 7 pontos de dano por corte.

Fiselli: Espada Larga em GdP = 1d+3 corte = 6,5 pontos de dano por corte.

Os bandidos causam menos dano médio do que a média do grupo, mas Kalee e Fiselli fazem um pouco mais. Contra a RD do grupo de 2 (Beldin, Rory) e 1 (Jax), isso pode significar alguns ferimentos graves. O fato de que os capangas automaticamente abandonam a luta com 0 PV, e fazem Ataques Totais (não permitindo que eles se defendam), deve significar que eles ficarão fora de ação rapidamente. Marcos está convencido de que esses inimigos serão desafiadores, especialmente Kalee, mas não impossíveis (ainda mais porque quando os bandidos começarem a cair, Fiselli e os demais podem simplesmente decidir se separar e fugir).

A Diversão Supera Tudo

A regra mais importante ao se criar encontros — e realmente de RPGs em geral — é que a diversão supera tudo. A diversão é o ponto principal, a razão pela qual jogamos! Planejar encontros não precisa ser muito mais do que descobrir o que os jogadores gostam e dar isso a eles de maneiras novas e variadas.

ENCONTROS E CENAS: EXEMPLO

Marcos prevê como o fluxo de eventos pode se desenrolar e, a partir daí, estabelece cinco ou seis cenas para guiá-los. Naturalmente, os PdJs precisam começar em algum lugar, e Marcos decide que a entrevista de emprego com Tignis funciona bem para isso. De lá, eles partirão para Mossenway, cerca de uma semana de viagem ao norte, então haverá tempo para alguns desafios gerais de sobrevivência pelo ermo. Poucos dias antes de chegar a Mossenway, o grupo encontrará um pequeno grupo de bandidos “cobradores de pedágio”. Eles podem evitar uma luta ali, mas os bandidos os seguirão e atacarão na noite seguinte. Logo depois, eles chegarão a Mossenway.

Entrevista de Emprego

A primeira cena acontece na sala dos fundos da loja de Tignis em Kharston, onde os PdJs concordaram em se encontrar para uma entrevista de emprego. Tignis é neutra com a ideia de contratá-los — ela realmente não se importa com quem vai, desde que eles possam encontrar uma rota segura para Mossenway e retornar. Salvo erros sociais catastróficos, eles deveriam conseguir o emprego. (Durante a entrevista, lembre-se da Honestidade e Irritabilidade, de Beldin, e da Timidez e Circunspeção de Jax.)

Tignis se oferece para pagar a cada um deles \$250 no retorno, desde que eles possam narrar sua viagem com detalhes suficientes para que seu mestre da caravana siga suas instruções. Esta é uma oferta baixa para duas semanas de trabalho (veja a página MB517 para o pagamento mensal típico), e um pouco de pechincha pode levá-la a um valor mais justo de \$350 por olheiro. Se eles também retornarem com um mapa decente, ela adicionará um bônus de \$50 para cada. (Observação: a habilidade de Cartografia tem o predefinido em IQ-5.)

Se eles não conseguirem o emprego, Willem pede a Tignis que reconsidere, como um favor a ele. Tignis os contratará hesitantemente nessa situação, mas com um limite de \$200 para cada (embora o bônus do mapa permaneça intacto).

Ela espera que eles saiam ao nascer do sol na manhã seguinte e fornece quatro cavalos de montaria, equipamento mínimo de acampamento, rações para trilhas e água para uma semana de viagem. Ela também dá a Rory uma pequena bolsa contendo \$50 em moedas, para serem gastos em Mossenway para comprar comida e água para a viagem de retorno.

Através do Ermo

Mossenway é uma pequena vila agrícola a cerca de sete dias de viagem de Kharston, e não há um caminho conhecido para seguir através do ermo levemente arborizado. Os primeiros quatro dias da viagem são em grande parte sem intercorrências, e os jogadores podem aproveitar seu tempo explorando e interpretando seus heróis. Jax pode encontrar uma lebre ou um pássaro de caça dentro da distância alcançável de seu arco, se ele quiser tentar complementar as rações da trilha com carne fresca.

Algumas das coisas que eles podem ver são um rebanho de vedados, uma loba cinzenta e seu filhote, um lago coberto por folhas verdes brilhantes, um fazendeiro solitário montando uma pequena carroça de grãos puxada por mulas de volta para Kharston, pancadas de chuva e uma enorme árvore solitária em uma clareira que vagamente parece ter um rosto humano em seu tronco (não há nada de mágico nisso; apenas parece um rosto).

No final de cada dia, Pedro faz um teste da perícia Sobrevivência (Florestas) de Rory com NH 12, conforme descrito na pág. MB223, para evitar que o grupo leve 2d-4 pontos de lesão do dia de viagem. Se tentarem fazer um mapa enquanto andam, esse teste de Cartografia também deve ser feito neste momento.

Pedágio dos Bandidos

Logo após o meio-dia do quinto dia de viagem, o grupo encontra uma trilha tênue aberta através de uma área de floresta particularmente densa — ela leva para o leste (dois dias de viagem

até a pequena vila de Hemmel) e para o norte (em direção a Mossenway). Seguir a trilha permite que eles se movam muito mais rápido. Se o fizerem, depois de algumas horas, verão um grupo de dois homens e uma mulher na trilha à frente, sentados no chão ao redor de um pequeno barril (e se não seguirem a trilha, ainda poderão encontrá-los — veja *A Ilusão da Liberdade*, pág. 26). Dois cavalos pastam perto deles. Todos estão visivelmente armados com espadas, e a mulher usa armadura de couro (torso, braços) e um elmo metálico (esta é Kalee, a tenente). Os outros dois usam uma túnica em seus torsos e braços (os capangas).

Esses três são bandidos locais que se estabeleceram nessa trilha recentemente, extorquindo um “pedágio” de \$10 de cada pessoa que deseja passar. Suas vítimas até agora foram apenas agricultores locais e comerciantes desacompanhados, todos os quais pagaram com relutância. É provável que o grupo possa convencê-los, e passar sem pagamento ou confronto, especialmente porque estão armados e blindados. Se forem muito pressionados, porém, os bandidos irão atacar — os dois capangas tentarão fugir se a luta não estiver indo do jeito deles, mas Kalee cairá balançando a espada.

Se não houver combate, Kalee pega um cavalo para informar o líder dos bandidos, Fiselli, sobre o grupo como um possível alvo de roubo. Ela ordena que os outros dois bandidos sigam o grupo no segundo cavalo e informem o local de onde eles acampam durante a noite. Sem Furtividade, e nem Rastreamento, os bandidos serão forçados a usar níveis predefinidos — ao seguir de longe, seu predefinido em Rastreamento (Per-5) vs. o predefinido dos PdJs em Rastreamento (se os PdJs estiverem tentando cobrir seus rastros); quando mais próximo, seu predefinido em Furtividade (DX-5) contra a Per dos PdJs. Isso torna provável que eles sejam vistos, ilustrando por que pode ser importante dar aos PdMs algumas perícias que não sejam de combate (o que Marcos pode fazer a qualquer momento, se ele quiser que eles tenham uma chance melhor de permanecer incobertos).

Acampamento e Ataque de Bandidos

Caso o grupo acampe naquela noite sem colocar vigilância, Marcos irá fazer um teste contra o IQ de Rory, devido à sua vantagem de Bom Senso (pág. MB45). Ele faz o teste em vez de Pedro para que, em caso de falha, os jogadores não se perguntem para que serviu aquele teste. Em um sucesso, ele sugere a Pedro que colocar alguém de vigia pode ser uma boa ideia em uma área onde eles sabem que existem bandidos.

Se o grupo derrotou os bandidos no pedágio no início do dia, Fiselli e três capangas, procurando os responsáveis, descobrirão seu acampamento. Caso o grupo não tenha lutado no pedágio, mas tenha sido seguido posteriormente, então Fiselli, Kalee e os dois bandidos que os seguiram são os agressores.

Seja qual for o caso, logo após a meia-noite, quatro bandidos atacam os PdJs enquanto eles dormem. Alguém de vigia tem a chance de fazer uma Disputa Rápida de sua Percepção contra o predefinido da Furtividade dos bandidos (DX-5). Se o vigia vencer, ele verá ou ouvirá os bandidos pouco antes de atacarem e poderá gritar um aviso. Caso contrário, o grupo sofre surpresa total, conforme explicado na pág. MB393 (exceto Beldin, que sofre apenas uma surpresa parcial por causa de sua vantagem Reflexos de Combate).



Com alguma luminosidade decente da lua, a penalidade de escuridão no acampamento é -4. Uma fogueira deixada acesa pode reduzir esse valor para -2 ou até 0 (dependendo do tamanho do fogo).

Se o grupo perder o combate, os bandidos levarão tudo de valor que possuem, incluindo os cavalos, deixando-os para caminhar o resto do caminho até Mossenway sem comida ou água (demora dois ou três dias para chegar lá). O teste noturno da perícia Sobrevivência (Florestas) de Rory terá um redutor de -5 devido a não ter equipamento (veja *Modificadores de Equipamento*, pág. MB345).

Se o grupo vencer o combate, eles precisam decidir o que fazer com os bandidos sobreviventes: levá-los para Mossenway como prisioneiros, soltá-los, matá-los etc. Apenas Kalee lutará até a morte — os outros fugirão ou se renderão se a maré do combate se voltar contra eles.

Lobo Preso

Dependendo de como as coisas se saíam com os bandidos, o grupo pode estar pronto para outro encontro antes de chegar a Mossenway. Enquanto viajam na manhã do sexto dia, eles ouvem um lobo uivando em perigo de algum lugar fora da trilha. Se eles investigarem, eles encontram uma loba cinzenta lutando para se libertar de uma armadilha de corda grossa que prende sua perna da frente. A alguma distância, um filhote olha assustado.

Se eles libertarem o lobo, que os ataca mesmo quando tentam fazê-lo, o lobo ferido e seu filhote fogem. Em sua jornada de volta a Kharston, eles podem vislumbrar o lobo e o filhote os seguindo. (Marcos não tem planos concretos para isso, mas é possível que se torne um gancho de história menor se os PdJs estiverem interessados nele — talvez os lobos possam ser domados, talvez eles sejam metamorfos, etc.)

Chegando a Mossenway

Salvo qualquer atraso, Rory, Jax e Beldin devem chegar a Mossenway no final do sétimo dia ou no início do oitavo dia (dependendo se os bandidos roubaram seus cavalos). É uma pequena vila, com apenas cerca de 100 moradores, mas a evidência de sua mina de prata recém-descoberta é aparente — novas cabanas de madeira sendo construídas, carroças cheias de ferramentas e equipamentos, o ferreiro e seus aprendizes trabalhando incansavelmente para fazer ferramentas, etc.

Os habitantes da cidade são um pouco cautelosos com estranhos, mas se os PdJs revelarem que são de Kharston e procuram estabelecer uma rota comercial, a suspeita se transforma em interesse. O proprietário e descobridor da nova mina é um local chamado Bryce, um fazendeiro que tropeçou no veio de prata por acidente. Ele está compartilhando os lucros da mina com toda a cidade, que por sua vez está contribuindo para ajudar a fazer as coisas se estabelecerem e funcionarem sem problemas.

Os habitantes da cidade oferecem aos PdJs uma pequena cabana para passar a noite, e os abastecem com comida, água e equipamentos (se necessário) para a jornada de volta. É difícil carregar tantos suprimentos se estiverem a pé, mas se eles se aterem ao essencial, é possível fazê-lo.

A Viagem Para Casa

A menos que os jogadores pareçam ansiosos para que seus heróis tenham mais aventuras antes de retornar a Kharston para suas recompensas, a viagem de volta é bastante tranquila. Contudo que o grupo tenha equipamentos de sobrevivência, não há mais penalidades no teste diário da perícia Sobrevivência. Alguns dos possíveis encontros no caminho de casa são o lobo cinzento e seu filhote, mais bandidos, um menestrel errante caminhando de Hemmel para Mossenway, os restos de um cervo despedaçado por algo e uma noite com temperaturas perigosamente frias.

Mapas

O único mapa que Marcos prepara de antemão é um esboço simples da área onde o grupo acampa na noite do ataque dos bandidos, para quando o combate ocorrer. Outros mapas possíveis são as aldeias de Kharston e Mossenway, e a rota terrestre necessária para viajar entre elas. No futuro, Marcos pode criar esses mapas, mas para a primeira aventura, ele não acha que eles serão necessários.

DESFECHOS POSSÍVEIS: EXEMPLO

Marcos prepara notas para os resultados mais prováveis de ocorrer uma vez que os heróis concluem a aventura.

O Grupo Encontra a Nova Rota Comercial

Se os PdJs fizerem todo o caminho até Mossenway, então depois de percorrer o caminho de volta para Kharston, Tignis paga a eles a quantia acordada. Os cavalos de sela que ela emprestou a eles valem \$1.200 cada, então se os bandidos os roubaram, ela ficará chateada — chateada o suficiente para fazer com que a milícia local vá procurar esses bandidos e oferecer aos PdJs \$300 cada para liderar a caçada.

Dependendo de quão bem-sucedidos eles foram, os PdJs também podem ganhar Reputação +1 (Confiável; mercadores de Kharston) [1], por serem confiáveis. Isso pode levar a mais empregos (e mais aventuras).

Além dos pontos de personagem individuais concedidos pela interpretação, um ponto para cada é concedido por abrir com sucesso uma nova rota comercial.

O Grupo não Encontra a Nova Rota Comercial

Se os PdJs não chegarem a Mossenway (porque eles de alguma forma se perderam, ou voltaram depois que os bandidos atacaram, etc.), Tignis não paga nada a eles. Se eles criaram pelo menos um mapa parcial de quão longe eles viajaram, ela pode deixá-los manter os \$50 na bolsa — caso contrário, ela exige essa parte de volta também.

Além de não ganhar dinheiro, o grupo ganha Reputação -1 (Não confiável; comerciantes de Kharston) [-1], por não ser confiável. Isso torna mais difícil encontrar trabalho futuro em Kharston.

Nenhum ponto de bônus é concedido se os PdJs não conseguirem chegar a Mossenway, embora os pontos usuais para uma boa interpretação ainda sejam dados.

Grupo Recusa o Emprego

Se os PdJs recusarem totalmente o emprego, a sequência de encontros nesta primeira aventura não ocorrerá como está escrito. Há outros empregos em Kharston que eles podem escolher, incluindo um como guarda de uma caravana para Bluebay. Essa caravana também encontrará problemas com bandidos (cujas estatísticas já estão presentes na lista de PdMs).



CAPÍTULO CINCO

CONDUZINDO A AVENTURA

O escopo e o sabor do jogo foram estabelecidos. Os personagens foram criados e revisados. A aventura inicial foi projetada. Depois de toda a preparação, finalmente chegou o dia do jogo. É hora do show!

Para obter um exemplo das dicas apresentadas neste capítulo, consulte o Capítulo 7.

RECURSOS IMPORTANTES PARA CONDUZIR A AVENTURA

Muitos dos mesmos recursos já mencionados continuam tendo excelentes conselhos na hora de conduzir o jogo.

O MÓDULO BÁSICO

Leia as págs. MB490–499 (*Iniciando uma Sessão, Conduzindo o Jogo, e Encerrando uma Sessão*) algumas vezes. Muitas informações extremamente úteis sobre a condução de aventuras estão contidas nessas páginas!

Se o seu grupo está se divertindo, você não tem problemas que precisam ser corrigidos. Faça o que fizer, não atrapalhe seu jogo tentando usar técnicas ou conceitos, deste livro ou de qualquer outro lugar, para Mestre “apropriadamente” ou “corretamente”.

– Robin D. Laws,
*Robin's Laws of
Good Gamemastering*

OUTROS LIVROS

Esses dois livros a seguir continuam a fornecer excelente orientação ao Mestre para conduzir o jogo.

GURPS for Dummies: Conselhos sobre como agir como o MJ durante a aventura real estão em *Playing the GM* (págs. 209–232).

Robin's Laws of Good Gamemastering: As seções nas páginas 22–33 encerram o livro com bons conselhos para qualquer MJ, especialmente para manter os jogadores interessados e engajados à medida que a aventura se desenrola.

OUTROS RECURSOS

Alguns outros recursos são incrivelmente úteis durante o jogo, tornando o trabalho do MJ muito mais fácil.

Planilha de Controle do Mestre: Esta planilha (pág. MB568) fornece um local organizado para registrar as informações relevantes sobre todos os PdJs. Ele permite que você tenha todos os atributos do grupo, modificadores de reação, perícias, armaduras, armas e o que mais você precisar, tudo em uma única folha. Liste os PdJs na ordem da sequência de turnos (pág. MB363) para simplificar ainda mais (e se os jogadores não se importarem de sentar nessa ordem ao redor da mesa, melhor ainda).

Escudo do Mestre GURPS: É difícil exagerar o quão útil é o **Escudo do Mestre GURPS**. Seus seis painéis contêm todos os gráficos e tabelas mais importantes que podem ser necessários durante o jogo: golpes fulminantes, falhas críticas, Verificação de Pânico, modificadores de NH, modificadores de combate, pontos de impacto, modificadores de tamanho e velocidade/distância, manobras, efeitos de perda de PV e PF, etc. Como se isso não bastasse, ele também vem com variações de Planilhas de Personagens, cópias dos Cartões de PdM, Planilha de Controle do MJ, Planilha de Planejamento da Campanha e muito mais. Uma ferramenta realmente grandiosa.

Fichas de Combate GURPS: Essas cartas listam informações e estatísticas para cada uma das manobras do **Módulo Básico** (mas não as manobras opcionais do **Artes Marciais**) em uma carta separada. Isso permite que os jogadores simplesmente escolham sua manobra do baralho a cada turno sem procurar nada no livro de regras. Disponível gratuitamente em warehouse23.com.

O PAPEL DO MESTRE

Para alguém novo, atuar como Mestre pode parecer uma tarefa assustadora. Certamente, há mais trabalho envolvido do que simplesmente jogar, mas as recompensas são ótimas: a emoção dos jogadores curtindo um encontro que você criou. Histórias contadas por meses, até anos, após o jogo, enquanto as pessoas relembram seus momentos favoritos. O simples prazer de saber que você criou algo especial e divertido por algumas horas.

O **GURPS** é projetado em torno de haver um MJ no circuito, exercendo julgamento. Não é um conjunto de regras de um contra um, ou jogos de computador. É um kit de ferramentas para MJs. Nós projetamos assumindo que *haverá* um Mestre, o MJ *irá* manipular o jogo, e os jogadores *viverão* com isso.

ANTES DA SESSÃO

Você chegou no local do jogo, ou já está lá quando os jogadores começam a chegar, e ainda falta algum tempo antes do início da reunião.

Esteja Preparado: Tire tudo da mochila, e verifique novamente para ter certeza de que está tudo lá: sua aventura e notas, cópias das planilhas de personagens, livros, mapas, dados, papel, lápis, comes, bebes — *tudo*. Quanto menos vezes você precisar se levantar ou procurar por algo, mais suave fluirá o jogo. Se você ainda não o fez, preencha uma Planilha de Controle do Mestre.

Socialize: Isso pode parecer óbvio, mas as pessoas às vezes ficam tão focadas na aventura em si que esquecem que estão lá para se divertir! Quando tudo estiver posto e pronto, reserve um tempo para conversar e socializar. Isso pode até ajudar todos a manter o foco assim que a sessão começar (e muitos grupos gostam de piadas e brincadeiras fora do personagem como parte do jogo).

Recapitule: Se esta não for a primeira aventura do grupo, faça uma rápida recapitulação do que ocorreu nas sessões anteriores. Muito tempo pode passar entre as oportunidades de jogo. Sem recapitulações ocasionais de aventuras anteriores, pistas e eventos importantes são esquecidos.

Responda a Perguntas: Pergunte se há alguma pergunta de última hora — sobre os personagens, pontos ganhos, regras, eventos anteriores ou qualquer outra coisa.

Relaxe e Divirta-se: O mais importante — respire fundo e relaxe. Você gastou muito tempo e energia para chegar a este ponto, então aproveite!

DURANTE A SESSÃO

Na sua forma mais simples, o Mestre dá o pontapé inicial com uma descrição do que está acontecendo no mundo do jogo. Os jogadores então respondem como seus PdJs estão reagindo, o que leva a outra resposta do MJ, e algum tempo depois, depois que esse padrão se resolve um número incontável de vezes, a aventura chega ao fim até a próxima vez. O truque é fazer com que todas essas pequenas interações resultem em um todo único, emocionante e divertido.

Comece Com Alguma Ação

Exatamente como essa parte da aventura começa depende de como a última parte terminou. Se for o início de uma nova campanha, o MJ pode começar com o que quiser. Muitas vezes, é uma boa ideia empurrar os aventureiros para o meio das coisas: uma

perseguição de carro, correr por uma ponte de corda oscilante, se ver em um prédio em chamas, etc. Envolve os jogadores imediatamente e atraia-os para uma situação de arrepiar os cabelos que faz com que seus batimentos acelerem. Ainda há muito tempo para conversar com os personagens quando todos estiverem seguros.

Preste Atenção aos Jogadores

É crucial que você dê aos jogadores toda a sua atenção. Para começar, é simplesmente educado focar em alguém quando ele tem a palavra. Se você respeitar os jogadores enquanto eles estão falando, esperamos que eles façam o mesmo por você.

Mais importante, a conversa entre os jogadores é uma mina de ouro de ideias para você roubar e usar, como mencionado em *Seguindo a Condução dos Jogadores* (pág. 25). Muitas vezes, os jogadores apresentam motivações de PdMs, ideias de histórias e reviravoltas na trama que são ainda melhores do que as planejadas. Usar essas ideias melhora o jogo para todos, e os jogadores ficam livres para presumir que simplesmente deduziram o que estava por vir.

Deixe os Jogadores se Divertirem

Ocasionalmente, no zelo do Mestre para fazer a história desenvolver, ele não permite que os jogadores tomem ações que não avancem direta ou imediatamente no enredo. No entanto, os jogadores às vezes gostam apenas de passar o tempo interagindo como seus aventureiros com outros membros do grupo ou PdMs. Esta não é uma bandeira vermelha sinalizando que o jogo está chato! Pelo contrário, significa que o mundo do jogo e seu povo são imersivos o suficiente para serem saboreados como fins, e não apenas como um meio para o enredo.

No exemplo de aventura do capítulo anterior, ocorrem algumas vezes em que os heróis não estão fazendo muito mais do que viajar. Se os jogadores quiserem interpretar alguns desses trechos, conversar ao redor da fogueira ou discutir seus planos enquanto percorrem a trilha, o Mestre não deve se sentir compelido a apressá-los.

Apesar de conduzir jogos de alto poder onde os jogadores precisam de pastas para guardar suas fichas de personagens, eu gosto de sessões em que essas fichas de personagens ficam de lado, os dados ficam guardados, e a noite inteira consiste em os jogadores representando a vida de seus PdJs como eles acharem melhor enquanto eu interpreto as partes dos PdMs. Os eventos são resolvidos pelo grupo concordando com um consenso dramático sem necessidade de formalizar ou discutir explicitamente, porque somos um grupo de amigos cooperando para contar uma história legal. Ainda precisamos de regras, é claro, porque também gostamos de sessões com bastante ação, onde jogamos muitos dados. “Simples em regras, complexo em atuação social; deixe a complicação para a ação” se tornou a situação ideal para todos os grupos de jogos que tive desde a década de 1970.

Tenha Sempre um Encontro Pronto

Tente sempre ter pelo menos um encontro para trazer a qualquer momento. Há uma diferença entre os jogadores tendo tempo para se divertir como seus aventureiros e os jogadores se debatendo, procurando algo para fazer. Sempre que o ritmo do jogo parece estar diminuindo e os jogadores estão perdendo o interesse, rapidamente acontece algo para envolver os protagonistas.

Não precisa ser combate, ou mesmo ação — apenas algo que ocorra que eles possam explorar ou interagir. Na aventura descrita no Capítulo 4, o encontro “Lobo Preso” é um exemplo disso. Os PdJs podem encontrar aquele lobo em qualquer ponto ao longo de sua jornada, seja no caminho para Mossenway ou no caminho de volta para casa, e isso lhes dá algo para fazer antes de voltar para a trama principal.

Inclua Todos

Um dos muitos desafios do MJ é garantir que o personagem de cada jogador tenha a mesma chance de ter seu tempo como centro das atenções. Embora seja estranho revezar, alternando do jogador A para o B, para o C e depois de volta para o A, tente fornecer muitas oportunidades e ganchos de aventura para *todos* os participantes e esteja ciente de quaisquer desequilíbrios.

Adapte para os Aventureiros

Tudo o que o Mestre precisa para realizar aventuras emocionantes que os jogadores vão adorar já está em suas planilhas de personagem. Simplificando, os jogadores gastam pontos em coisas que eles gostam. Alguém que compra para seu PdJ um ST de 16 e um NH 18 em Espadas de Lâmina Larga, provavelmente quer abrir caminho através de hordas de inimigos genéricos — deixe-o fazê-lo! Um jogador que cria um mago quer operar mágicas. Um jogador que projeta um super-herói que pode voar quer voar. Às vezes, é tão simples quanto dar aos jogadores a chance de fazer o que eles querem fazer.

A fluidez é a chave para o sucesso em situações imprevisíveis — e qualquer situação em que mais de duas pessoas de livre arbítrio estão usando sua imaginação e deixando geradores de números aleatórios desempenharem um papel é *muito* imprevisível. Eu não acho que qualquer grupo deva ser amarrado pelas regras.

Eu mesmo tenho dois modos. Um modo é muito rápido, usado sempre que sinto que os detalhes atrapalhariam a história. Quando mestrando neste modo, é provável que eu diga coisas como: “Faça um teste de Soldado baseado em Per. Sucesso por quatro? Legal, bom o suficiente!”, mesmo que a exigência “oficial” fosse Tática baseada em IQ com redutor de -2. Eu vou pelo tato: perícia se adapta à tarefa, atributo se ajusta à situação, o teste é feito baseado no suficiente para explicar uma dificuldade razoável. Às vezes, até digo coisas como: “Você tem todas as perícias certas em bons níveis de habilidade, com certeza, funciona” ou “Ei, você tem uma vantagem específica para isso — vá em frente!” Modificadores específicos e muitas vezes testes de dados são deixados de lado. Principalmente, estou apenas procurando combinar as habilidades dos heróis com os eventos de uma maneira plausível.

O outro modo é o altamente detalhado. Eu procuro modificadores, consulto tabelas e me certifico de que todas as jogadas sejam feitas. Por exemplo, quando alguém lança uma granada, eu aplico todos os modificadores para Ataque Total (Determinado), distância, visibilidade, ataque a uma área, etc.; eu determino exatamente para onde a explosão se propaga; eu calculo a concussão para cada vítima com base na distância; eu faço o teste do lançador de granadas para fragmentação em cada vítima, e para o ponto de impacto aleatório e dano para cada fragmento atingido; e então eu determino a morte, inconsciência, nocaute, etc. baseado nas regras. Isso *ainda* está a serviço da história. Nesse caso, meu objetivo é mostrar quão importante é a precisão técnica para os eventos em questão, quão importante é realmente uma ação rápida ou — em casos como o exemplo da granada — quão tensas e/ou mortais são as coisas.

Eu não uso um modo ou o outro exclusivamente em uma determinada campanha, no entanto. Eu mudo livremente conforme

a situação exige. Meu objetivo é usar qualquer modo que faça mais justiça à história naquele momento.

Tente Coisas Novas

Existem tantas maneiras de ser um Mestre quanto existem MJs, então não tenha vergonha de tentar coisas novas. Toque música de fundo para criar atmosfera, faça apostilas para os jogadores, use sotaques e vozes diferentes para PdMs, descreva “cenas de transição” para os jogadores de coisas acontecendo no mundo que seus aventureiros não conhecem, use adereços (como bijuterias), brinque à luz de velas, prepare comida para o grupo semelhante à que os protagonistas estão comendo. O que quer que pareça que pode ser divertido, experimente!

Termine com um Suspense

Nenhum conselho pode ser universal para um jogo que comporta tantos estilos de jogo diferentes, mas para a maioria dos grupos, para a maioria dos jogos, terminar com um suspense é uma boa ideia. Ele encerra em um ponto alto, com todos interessados no que está acontecendo, e cria expectativa para a próxima sessão. Os PdJs não precisam estar realmente em perigo, embora isso certamente funcione também; eles só precisam estar à beira de resolver algo que será ansiosamente aguardado quando deixado em suspense. Abrir uma porta para descobrir uma multidão de inimigos do outro lado, apertar o botão na máquina gigante para ver o que vai acontecer, acordar algemado em uma sala sem lembrança do que levou até lá — esse tipo de coisa mantém os jogadores ansiosos para a próxima sessão.

Se a sessão for uma em que os PdJs completaram uma aventura e terão algum “tempo de inatividade” antes da próxima, terminar com um suspense *não* é recomendado. Os PdJs precisam de um pouco de tempo para se recuperar e possivelmente obter os benefícios de uma Planilha de Uso do Tempo (pág. MB569).

APÓS A SESSÃO

Após a cena final, algumas atividades adicionais podem encerrar a sessão.

Distribua Recompensas

Este é o momento de distribuir as recompensas, com base nas ações dos aventureiros e no sucesso com que eles avançaram na história. Se um PdJ ajudou um PdM importante, ele pode ganhar uma nova vantagem Contato, ou até mesmo um Aliado, ou receber um Status ou Reputação mais alto. Mais recompensas materiais — dinheiro, ouro, pedras preciosas, novos equipamentos, títulos, terrenos, veículos, etc. — são sempre bem-vindos. Quaisquer que sejam as coisas boas que possam surgir plausivelmente das ações de alguém no contexto da história, recompense-as aqui.

Este também é o momento para pontos bônus de personagem. Dois ou três pontos por sessão são a média, baseados na habilidade de cada jogador de interpretar bem seu aventureiro e avançar na história. Ainda mais pode ser concedido se esta sessão foi a culminação de um arco longo ou importante.

Peça Feedback e Sugestões

A melhor maneira de melhorar um bom jogo é ouvir o que seus jogadores têm a dizer após cada sessão. Pergunte o que eles gostaram e não gostaram, o que poderia ter sido melhor, o que eles querem ver mais, quais foram suas partes favoritas e menos favoritas... qualquer coisa que você possa imaginar. Seja esse feedback quantificado (“Como você classificaria a sessão desta noite em uma escala de 1 a 10?”), ou obtido por meio de uma conversa (“Faz tempo demais que o grupo não teve nenhum combate?”), ouça tudo honestamente e com uma mente aberta. Incorpore qualquer coisa que possa melhorar a campanha.

Planilha de Uso do Tempo

A opcional Planilha de Uso de Tempo (pág. MB569) é explicada completamente na pág. MB499. Se a próxima sessão de jogo começar exatamente onde a atual terminou, ou dentro de apenas algumas horas ou dias, uma Planilha de Uso de Tempo é desnecessária. No entanto, se o tempo que passa para os PdJs for medido em semanas ou mais, preencher uma Planilha de Uso do Tempo pode ajudá-los a ganhar pontos para um Idioma, Familiaridade Cultural, perícias relacionadas ao trabalho ou qualquer perícia que eles decidam estudar.

Tente Melhorar

Isso está relacionado a pedir feedback. Ser um Mestre é como qualquer outro empreendimento criativo — com prática, com experiência, vem a melhoria. Não descanse sobre os louros de jogos anteriores, nem caia em uma rotina previsível. Sempre tente fazer a próxima sessão um pouco melhor.

Registre os Eventos do Jogo

Manter um registro atualizado da campanha pode ajudar todos a se lembrarem dos nomes dos PdMs, eventos importantes, desenvolvimentos da trama, etc. Tente atualizar essas notas logo após a sessão, enquanto as memórias ainda estão frescas. Muitos Mestres compartilham esses resumos com os jogadores via e-mail, wiki, etc.

CONDUZINDO A CAMPANHA

Assim como encontros relacionados fazem uma aventura, as aventuras relacionadas fazem uma campanha. Uma campanha pode durar meses, até anos, em tempo real, e cobrir ainda mais tempo no mundo do jogo. Muitos dos conselhos já dados para aventuras também se aplicam a campanhas, apenas em uma escala maior.

Pense Grande

Aproveite o escopo mais amplo de uma campanha sonhando com desafios verdadeiramente épicos para seus jogadores. “Ganhar créditos suficientes para viajar para o próximo porto estelar” é um objetivo para algumas aventuras. Ganhar o suficiente para *comprar* uma nave espacial saltadora de planetas provavelmente é grande o suficiente para um objetivo de campanha — e ganhar o suficiente para uma frota comercial interestelar definitivamente é!

O exemplo de aventura do Capítulo 4 pode ser o primeiro passo de um longo caminho para os PdJs. Talvez os bandidos que eles encontrem sejam apenas a menor parte de uma vasta rede, comandada por um poderoso conde que se torna o inimigo dos PdJs ao longo de dezenas de aventuras. Talvez eles se encontrem no meio de uma missão da Patrulha Infinity e acabem viajando para outros mundos! Não há limites.

Siga o Fluxo

As aventuras que compõem uma campanha devem fluir naturalmente umas para as outras, como os encontros em uma aventura. Ao criar a próxima aventura, use pontas soltas da anterior como pontos de partida. Se os PdJs frustrarem um assalto a banco, quaisquer ladrões não capturados podem querer vingança. Se eles encontrarem uma nova rota comercial, outros podem querer contratá-los como batedores. Se eles matarem um dragão e resgatarem uma princesa, eles podem ser recompensados com títulos e terras. Sempre que uma aventura terminar, pense em várias maneiras pelas quais a história poderia continuar a partir daí e escolha aquela que soa mais divertida. Planos frustrados, vilões derrotados e esquemas descobertos fornecem ganchos para o desenvolvimento da história maior.

Ocasionalmente, Ignore o Fluxo

O mundo do jogo parecerá muito mais vibrante e vivo se os jogadores nem sempre sentirem que o universo gira em torno de seu grupo. Outras pessoas importantes no cenário devem ter suas próprias agendas e persegui-las, envolvendo os PdJs ou não. Nem toda aventura precisa girar em torno dos objetivos da campanha.

Espere Mudanças

Não importa com quais ideias você comece, esteja preparado para modificá-las à medida que a campanha se desenrola. Você pode imaginar uma série de aventuras em que os protagonistas exploram cidades há muito perdidas; resgatam artefatos antigos da obscuridade, de ruínas, e de aproveitadores; e, eventualmente, levando-os à mítica cidade de Atlântida. Os jogadores, no entanto, podem gostar de ser caçadores de artefatos do mercado negro, tentando ficar um passo à frente das autoridades e vendendo os itens que encontram. A campanha ainda pode culminar com a descoberta da Atlântida, mas será como “o último grande golpe” em vez de “o maior achado arqueológico do século”.

Como sempre, discutir as expectativas e o que todos querem da campanha *antes* de começar ajuda bastante a reduzir a falta de comunicação e eventuais desapontamentos.

Varie o Tempo de Inatividade

O tempo de jogo entre os *encontros* em uma aventura é geralmente medido em horas ou dias. O tempo entre as *aventuras* pode ser medido em semanas, meses, até anos ou mais! O escopo de uma campanha pode ser realmente épico. Talvez você queira seguir um grupo de heróis desde suas origens humildes, passando pelo auge de suas carreiras e até seus anos dourados para uma última aventura. A campanha pode começar com os PdJs como jovens amadores para algumas aventuras, então pular 10 anos, com eles recebendo pontos para melhorar seus personagens. Depois de uma série de aventuras como veteranos experientes, outros 10 ou 20 anos se passam, seguidos por mais gastos de pontos e ainda mais aventuras.

Protagonistas sobrenaturais e sobre-humanos podem estender ainda mais o escopo de uma campanha. Um clã de PdJs vampiros que despertam e se alimentam, depois retornam à “hibernação” estendida, pode cobrir séculos de tempo no jogo em apenas algumas aventuras. Os aventureiros também podem mudar, mas compartilham circunstâncias semelhantes ao longo dos anos, como aventuras seguindo um grupo de detetives na fundação de uma agência no Velho Oeste, depois um grupo diferente trabalhando para a mesma agência nos dias modernos e, finalmente, um terceiro grupo no futuro, liderando o primeiro contrato lunar dessa agência.

CAPÍTULO SEIS

COMBATE

O combate é parte fundamental da maioria dos RPGs, desafiando e empolgando os jogadores com a ameaça de ferir o PdJ ou até mesmo matá-lo. As regras de combate **GURPS** são flexíveis,

consistentes e *extremamente* personalizáveis! Ser bem versado nelas mantém as coisas fluindo uma vez que os problemas surgirem.

As regras de combate recebem muita atenção porque, na maioria dos jogos, elas surgem com muito mais frequência do que todas as outras regras, e porque os efeitos do combate são imediatos e possivelmente fatais para os PdJs. Raro é o teste de Contabilidade fracassado que custa a vida de alguém; não é assim para um fracasso na Esquiva ou em um teste de HT.

Embora a maioria desses conselhos seja útil para jogadores que buscam expandir sua compreensão das táticas marciais, seu principal objetivo continua sendo o Mestre: ajudá-lo a escolher opções que combinem o sistema de combate com o estilo de jogo de seu grupo, dar uma olhada detalhada nas muitas maneiras nas quais os PdMs podem ser um desafio para o grupo de PdJs, e dar a ele ferramentas para ajustar a eficácia do inimigo, tanto para cima quanto para baixo, à medida que as batalhas se desenrolam.

Uma de Muitas Ferramentas

Não se deve considerar que o combate é algo além de apenas uma das muitas ferramentas iguais apenas por ter seu próprio capítulo, ou que todos os jogos no **GURPS** se concentram na violência e na luta! É absolutamente possível usar o **GURPS** para campanhas inteiras que sequer tem uma única luta, contando apenas com as regras para atividades como aplicação de perícias e interação social. Essa seria uma campanha incomum para o hobby como um todo, independentemente do sistema de regras, mas se isso descreve a sua campanha, você pode pular este capítulo. Você também deve conferir o livro **GURPS Social Engineering**!!

PERSONALIZANDO O COMBATE

As regras de combate do **GURPS** podem ser ajustadas de várias maneiras, desde usar regras extremamente simples até opções para os mínimos detalhes. No entanto, o sistema usa um design modular, para que você possa adicionar facilmente as opções desejadas, ignorando as que não deseja.

LETALIDADE

A pergunta mais básica é: “Quão mortal deve ser o combate?” Não usar certas opções torna muito mais fácil para os PdJs sobreviverem; usar outras torna o combate mais letal.

Ferimentos Acumulados e Últimos Ferimentos (pág. MB420): Estas opções ajustam as regras para incapacitar membros e extremidades. Ferimentos acumulados tornam mais fácil paralisar esses locais registrando o dano *total* causado (em vez de apenas considerar o dano causado em um único golpe). Os últimos ferimentos permitem que alguém ferido abaixo de 1/3 de seu PV ignore efetivamente todos os outros golpes nos membros ou extremidades, a menos que sejam especialmente significativos.

Sangramento (pág. MB420): Aumenta a letalidade permitindo que os ferimentos continuem sangrando e causando dano (perda direta de PV, sem tipo de dano), mesmo após o término de uma luta (a menos que o sangramento seja tratado com sucesso com Primeiros Socorros). Isso não é muito cinematográfico, mas torna os efeitos da violência ainda mais perigosos para jogos realistas. Também é uma boa justificativa para aqueles PdMs fracos que caem no chão com 0 PV e morrem após a batalha. Veja *Sangramento Grave* (*Artes Marciais*, pág. 138) para efeitos ainda mais acentuados.

“lesão de 5 PV, ou o suficiente para obter -1 no teste de HT para sangramento, seguido de sangramento até a morte” ou “10 PV de lesão, ou o suficiente para desmaiar e obter -2 no teste de HT para sangramento, seguido de sangramento até a morte rapidamente”. Eu considero esfaqueamentos aleatórios de rua ou prisão que levam a vítima do seu PV total a -PV em um só golpe como ultra cinematográfico. A maioria das mortes por esfaqueamento = sangramento até a morte, possivelmente por hemorragia interna, possivelmente horas após a ocorrência do ferimento.

Últimas Ações (pág. MB423): Se um personagem importante morrer, o MJ pode permitir-lhe uma ação final antes que ele desmaie. Muitas vezes, isso é para fazer um último ataque ao seu assassino!

Ferimentos Fatais (pág. MB423): Se alguém fizer um teste de HT para evitar a morte e falhar por 1 ou 2, ele sofre um ferimento mortal em vez de morrer imediatamente. Embora incapacitado e ainda em perigo de morrer, há pelo menos uma *chance* de que ele viva. Esta situação lhe dá a oportunidade de salvar um vilão importante deixado para morrer, ou um PdJ que precisa de um descanso.

A morte por lesões em combate na vida real é geralmente uma consequência da perda de sangue minutos ou horas após a lesão, falência de órgãos horas ou dias após a lesão ou infecção dias ou semanas após a lesão. As regras para isso são Sangramento, Ferimentos Fatais e Infecção, respectivamente. Lembre-se de que o combate no **GURPS** é segundo a segundo, não minuto a minuto, e que os efeitos considerados são apenas aqueles que importam *no agora* — não os que *podem* acontecer depois. Um golpe mortal ainda pode deixar o lutador apto a lutar; ele só morre depois.

Eu costumo supor, ao escrever as regras do **GURPS**, que a maioria das mortes por coisas afiadas e pontiagudas são do tipo

Permanência da Morte: Um fator importante na discussão da letalidade em combate é o quão permanente é a morte no cenário. Para reinos mágicos onde os heróis podem ser facilmente ressuscitados, ou cenários futuristas onde uma tecnologia incrível pode devolver os mortos à vida, a ameaça de morrer em batalha perde um pouco de seu impacto. No entanto, quando a morte significa criar um novo aventureiro, os riscos são maiores.

Inconsciência (pág. MB423): Há muitas maneiras de ficar inconsciente, coisas como fracassar no teste de HT imediato por ficar abaixo de 0 PV, alguns golpes fulminantes, fracassar em um teste de nocaute por 5 ou mais, estar em ou abaixo de -1xPF, etc. A inconsciência é uma ferramenta valiosa para capturar o grupo vivo, ou derrotá-lo sem matá-lo.

ESCOLHENDO AS OPÇÕES

Com uma variedade de opções para escolher, os novos Mestres frequentemente perguntam qual eles devem usar. Abaixo estão alguns agrupamentos muito concretos, do mais simples ao mais complexo. No entanto, só porque cada opção *pode* ser usada não significa necessariamente que *tenha* que ser.

Eu coloquei todas essas regras lá para que 1.000 grupos de jogos diferentes pudessem conduzir 1.000 versões diferentes e personalizadas do **GURPS**. Eu realmente não imaginava que haveria pessoas que iriam querer ativar *todas* as opções. Eu via meu trabalho como um bufê realmente completo. Mas acho que algumas pessoas querem comer um pouco de tudo, mesmo que 90% não tenham um gosto bom em conjunto, e elas só precisem de 10% das calorias.

Velocidade de Jogo vs. Realismo

O espectro ao longo do qual as opções de combate são conduzidas tem “Mínimo de Opções, Máxima Velocidade, Menores Detalhes” em uma extremidade e “Máximo de Opções, Mínima Velocidade, Maiores Detalhes” na outra. Quanto menos opções forem usadas, mais rápida será a resolução — mas à medida que mais opções são adicionadas, as cenas ficam preenchidas com mais detalhes.

Decidir como categorizar essas regras é muito subjetivo. Ainda assim, as listas podem guiar o novo MJ em direção à familiaridade total com as regras; elas oferecem um ponto de partida para personalização em “Mínimo de Opções...” e fornecem um caminho a seguir. (Cada lista expande as regras sugeridas da anterior.)

Uma vez que você encontre uma categoria que se encaixe no seu grupo e os jogadores estejam satisfeitos com a forma como o combate funciona, não há razão para continuar adicionando opções. Essas categorias certamente também não são “tudo ou nada”; mesmo depois de encontrar o ponto em que seu grupo se sente mais confortável, você pode escolher uma ou duas regras interessantes da próxima categoria e experimentá-las.

Mínimo de Opções, Máxima Velocidade, Menores Detalhes

Este é o mínimo necessário para executar qualquer tipo de combate. Não há muitos detalhes, mas as curvas são extremamente rápidas e você pode embelezar as descrições de combate com o que se encaixa na cena.

Manobras (págs. MB363–366) — todas, exceto Mudança de Posição, Avaliar e Fintar.

Movimento (págs. MB367–368) é abstrato, sem pontos de movimento.

Ponto de Impacto (pág. MB369) o padrão é o tronco.

Atacando (pág. MB369) segue a série usual de testes “ataque, defesa, dano”.

Combate Desarmado (pág. MB370) — apenas golpear e segurar. *Esquiva, Bloqueio, e Aparar* (págs. MB374–377) — apenas um Aparar e um Bloqueio por turno.

Dano e Lesão (págs. MB377–381), excluindo modificadores de ferimentos, choque, ferimentos graves e atordoamento.

Golpes Fulminantes e Erros Críticos (págs. MB381–382).

Últimas Ações (pág. MB423).

GURPS Artes Marciais

Muitas regras de combate no **Módulo Básico** foram deliberadamente deixadas vagas com o argumento de que “funciona bem o suficiente para aqueles que não querem detalhes meticulosos em seus jogos”. Presumimos que os leitores que se importassem com maiores detalhes leriam o **Artes Marciais** quando ele fosse lançado.

Todas as regras expandidas e novas no **Artes Marciais** duplicam facilmente o tamanho do sistema de combate principal! Se você é novo o suficiente no jogo para ainda estar se ambientando com o **Módulo Básico**, o material adicional encontrado no **Artes Marciais** provavelmente será um pouco assustador. Deixe o grupo ter uma compreensão sólida de como o combate se desenrola com as regras básicas antes de incorporar novas opções do **Artes Marciais**.

Leve e Rápido

Embora anteriormente sacrificadas pela velocidade (especialmente modificadores de ferimento), incluir essas opções básicas pode manter um ritmo veloz e aumentar as possibilidades de combate.

Manobras (págs. MB363–366), incluindo Mudança de Posição, Avaliar e Fintar.

Combate Desarmado (pág. MB370–372), incluindo agarrar, encontros e empurrão.

Fogo Contínuo (págs. MB373–374).

Modificadores de Ferimento e Lesão (pág. MB379).

Choque (pág. MB419).

Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância (pág. MB550) para ataques à distância.

Equilibrado

Essas opções trazem ao jogo um bom equilíbrio entre detalhes e velocidade. Muitas dessas regras cobrem casos especiais que provavelmente não ocorrerão com frequência. As opções incluídas no **Artes Marciais** são geralmente aquelas que não exigem testes adicionais.

Esforço Adicional em Combate (pág. MB357) — Defesa Exaltada, Rajada de Golpes, e Golpes Poderosos.

Ataque Enganoso (págs. MB369–370).

Golpe Rápido (pág. MB370).

Esquiva Acrobática e Esquiva Altruísta (pág. MB375).

Aparando Armas Pesadas (pág. MB376).

Retirada, Esquiva e Queda, Esquiva e Queda Altruísta, e Mergulho de Proteção (pág. MB377).

Armadura Flexível e Trauma por Impacto (pág. MB379).

Projeção (pág. MB378).

Machucando-se (pág. MB379) ao atacar desarmado.

Hexágonos (págs. MB384–385) em vez de movimento abstrato.

Golpe Desenfreado (págs. MB388–389).
Alcance da Arma (pág. MB388).
Combate Corporal (págs. MB391–392).
Ataques Surpresa e Iniciativa (pág. MB393).
Visibilidade (pág. MB394).
Ponto de Impacto (págs. MB398–400).
Golpes Visando a Arma do Oponente (págs. MB400–401).
Regras Especiais Para Armas de Combate Corpo a Corpo (págs. MB404–406) — capas, manguais, picaretas, golpe com o escudo, arremetida com escudo, etc.
Espingarda e Múltiplos Projéteis (pág. MB409).
Armas Especiais de Combate à Distância (págs. MB410–411) — boleadeiras, flechas em chamas, granadas de mão, etc.
Ataques com Duas Armas (pág. MB417).
Ferimentos Graves (pág. MB420).
Nocaute e Atordoamento (pág. MB420).
Lesões Incapacitantes (págs. MB420–423).
Posições (pág. MB551), juntamente com modificadores de ataque e defesa.

Do Artes Marciais:

Ataque Dedicado e Ataque Defensivo (pág. 98).
Ataque Total (Longo) (pág. 99).
Movimento Acrobático (págs. 101–103).
Ataque Telegráfico (pág. 103).
Fintar (págs. 103–104) — especificamente, resistir a fintas com a melhor perícia de arma de combate corpo a corpo ou de combate desarmado.
Mudança de Posição (pág. 104) — mergulhar para frente, cair para trás e levantar acrobático.
Quem Saca Primeiro? (pág. 107).
Golpe com o Pomo (pág. 113).
Defesa de Queda (pág. 117).
Tiro Engenhoso (pág. 121) — tiros preditivos e fintas à distância.
Aparar com Armas de Duas Mãos (pág. 121).
Aparar Cruzado e Aparar Apoiado (págs. 122–123).
Limite de Esquivas Múltiplas e Bloqueios Múltiplos (pág. 123).
Ataques Múltiplos (págs. 126–128).
Esforço Adicional em Combate (pág. 131) — Grande Estocada, Investida Heroica, Passo Gigante, e Recuperação Rápida.
Novos Pontos de Impacto (pág. 137) — orelha, mandíbula, articulações, nariz, coluna, e veias e artérias.
Armas Improvisadas (pág. 224).

Opções Máximas, Menor Velocidade, Maior Detalhe

Essas opções adicionais são para “o pacote completo” e resultam em mais detalhes e complexidade ao custo de alguma velocidade. Definitivamente, isso *não* quer dizer que usar alguns ou todos esses recursos reduz a velocidade do combate. MJs e jogadores experientes, que gastam tempo para aprender e usar essas regras como fazem com qualquer outra, descobrirão que elas se tornam algo natural.

Familiaridade (pág. MB169).
Técnicas de Combate (págs. MB230–232).
Direcionamento (pág. MB385).
Movimento e Direcionamento (págs. MB386–387).
Tiro às Cegas (pág. MB389).
Atingindo o Alvo Errado (págs. MB389–390).
Disparos Perdidos ou Extraviados (pág. MB390).
Disparo de Oportunidade (pág. MB390).
Ataques Súbitos (pág. MB390).
Defendendo em Combate Tático (págs. MB390–391) contra ataques laterais, pelas costas, e ataques “esquivos”.
Mudança de Posição com Armaduras (pág. MB395).
Ataque Vindos de Cima, Combate em Diferentes Níveis (págs. MB402–403).

Atirando para Cima e para Baixo (pág. MB407).
Mau Funcionamento (pág. MB407).
Cobertura (págs. MB407–408).
Superpenetração (pág. MB408).
Regras Especiais para Fogo Contínuo (págs. MB408–410) — espalhando tiros, fogo de retenção, etc.
Regras Opcionais para Lesão (pág. MB420) — sangramento, ferimentos acumulados e últimos ferimentos.

Do Artes Marciais:

Técnicas Realistas e Técnicas Cinematográficas (págs. 65–89).
Ataque Direcionado (pág. 68).
Usando as Pernas (pág. 79) para agarrar.
Combinações (págs. 80 e 109–110).
Interromper Acertos (pág. 97).
Avaliar (pág. 99).
Avançar e Atacar (pág. 100).
Batidas, Falcaturas, e Fintas Defensivas (pág. 103).
Posições, Pontos de Impacto e Técnicas (págs. 104–105).
Preparar Rápido Armas Próximas (pág. 108).
Uma Questão de Centímetros (pág. 110) para maior granularidade de alcances de armas.
Caneladas, Empurrões com Armas, Encontrões com Armas Longas, Golpeando Escudos, e Corte com a Ponta (págs. 109–113).
Empunhadura Defensiva e Empunhadura Invertida (págs. 111–112).
Opções Para o Combate Corporal (págs. 114–119).
Arcos de Tiro Rápido e Golpe Rápido com Armas de Arremesso (págs. 119–121).
Aparar Mais de uma Vez (pág. 121) contra ataques laterais.
Aparar com Pernas ou Pés e Aparar com Armas Desbalanceadas (pág. 122).
Esquiva Restrita Contra Armas de Fogo (pág. 123).
Opções de Retirada (págs. 123–124) — deslize, deslize lateral, e mergulho.
Realismo Severo para Lutadores Desarmados (pág. 124).
Riposta (pág. 125).
Lesões Parciais e Desmembramento Extremo (pág. 136).
Sangramento Grave e Ferimentos Duradouros e Permanentes (págs. 138–139).
Armas de Qualidade (pág. 216).

Falando como um cara que passou 25 anos jogando **GURPS**, 16 anos trabalhando nele e dois anos revisando o **GURPS Módulo Básico**, eu diria que se você classificar cada um como “rápido” e “realista” numa escala de 1 a 10, tentamos e atingimos algo como 6,5+6,5. Não acredito que 10+10 seja possível; a maioria dos jogos provavelmente teria uma pontuação agregada de 11, ou ficariam na metade, e normalmente um 9+2 se favorecer a facilidade de jogo, 5,5+5,5 se buscar equilíbrio, ou 2 + 9 se tentar ser um simulador da realidade. Estou dizendo que o **GURPS** apostou no equilíbrio e superou a média em pelo menos um ponto em cada categoria. As pessoas dão muita importância ao seu realismo porque a maioria dos jogos opta por 9 + 2, e um 6,5 em realismo é muitas vezes mais realista do que um 2.

Meu ponto é que o jogo pode equilibrar velocidade e realismo como Steve Jackson costuma dizer, e ser mais realista do que a maioria dos jogos como seus fãs costumam afirmar, sem ser o mais realista possível. Como resultado, haverá muitos lugares onde se descartará o realismo porque seria muito caro em seu impacto na jogabilidade.

As opções ajustam a velocidade e o realismo do jogo.

ACELERANDO O COMBATE

Mesmo usando muitas opções, o combate ainda pode ocorrer de forma suave e eficiente, desde que você se prepare com antecedência, fora do combate, e os jogadores tentem planejar o que farão quando chegar sua vez.

Para ter mais informações sobre como acelerar a ação, consulte *Combates Mais Rápidos* na pág. 126 do *Artes Marciais* para conselhos gerais, e *Shooting Made Easy* na pág. 36 do *Action 2: Exploits* para conselhos específicos para tiroteios.

Praticar e Partidas de Arenas

O fator mais importante para ajudar as cenas de combate a transcorrerem mais rapidamente é simplesmente praticar o uso do sistema de combate. Não é necessário que se confine ao tempo normal do jogo. O MJ e os jogadores podem se reunir a qualquer momento apenas para jogar algumas “partidas de arena”.

Uma partida de arena é um jogo sem pretensão de interpretação — guerreiros simples com nada além de perícias e vantagens de combate são construídos em totais de pontos semelhantes, equipados com armaduras e armas, e soltos em uma arena feita pelo Mestre. Se você quer relembrar as regras de armas de fogo, está pensando em incorporar ripostas em seu jogo, ou quer ver como a magia pode ser eficaz em várias situações de combate, então esses são os tipos de personagens que você colocará na arena. Qualquer que seja a área das regras que você queira explorar e praticar, essas são as regras que os lutadores de arena usarão.

MAPAS HEXAGONAIS E MARCADORES

Usar um mapa hexagonal e marcadores (ou miniaturas de papelão ou metal) pode acrescentar muito ao jogo, e coisas como direcionamento e pontos de movimento assumem o uso dessas ferramentas. Embora a ação de um RPG ocorra na imaginação, ter um mapa físico da cena — junto com a representação visível de onde todos estão posicionados e para onde estão direcionados — dá a todo o grupo uma visão comum do que está acontecendo.

Teoricamente, claro... evitar um mapa simplifica certas coisas: você pode camuflar ou simplesmente ignorar todas as regras que tratam de distância, direcionamento, piso, etc., e é claro que você evita a complexidade física dos mapas, marcadores, canetinhas borradas, e o gato pisando na cabeça de Og, o Ogro. No entanto, tudo isso equivale a “simplificar o jogo”, o que não é o mesmo que tornar o combate mais nítido e mortal.

Ter um mapa realmente resolve esse problema. Não estará mais em discussão ou subjetivo coisas como até que ponto o Sr. Defesa pode recuar antes que ele deva se manter firme, flanquear, agru-

Praticar como um Plano B

Esses jogos puramente de combate também são bons para quando um jogador está atrasado ou ausente. Em vez de adiar ou jogar outra coisa, o grupo pode praticar o uso de opções de combate e experimentar coisas que gostaria de ver no jogo sem nenhum dano permanente aos seus PdJs.

par-se, e se alguém foi derrubado por um obstáculo ou um tiro perdido. Jogadores e Mestres podem resolver essas questões de maneira direta e justa. A experiência diz-me que quando os jogadores podem ver qual ninja é o Ninja nº 5, e se juntar a ele, flanqueá-lo, pressioná-lo em direção à parede, e empurrá-lo para baixo em um poço em chamas de espinhos ... bem, o Ninja nº 5 desce mais rápido. Em essência, um mapa serve tanto como um auxílio de visualização que ajuda muitos jogadores a tomar decisões quanto como uma ferramenta que facilita o uso de opções avançadas que aumentam as chances de um acerto significativo.

Eu percebo que isso parece contraintuitivo para alguns jogadores. Há um forte meme na cultura gamer de que sistemas “táticos” com mapas e miniaturas são exigentes e prolongam o combate por mais tempo do que o necessário. Isso é verdade quando essas opções *reduzem* as chances de acertos significativos ao tornar mais fácil recuar, fugir, se proteger, etc., ou em jogos onde a manobra é apenas passos extras para que você possa chegar ao lado de algum cara, fazer um teste de Matar Inimigo e ter um sucesso. Mas em geral, no *GURPS* o combate fica *mais mortal* em um mapa, porque um mapa estabelece limites mais rígidos nas opções defensivas (você não pode simplesmente considerar que está bem direcionado ou a uma distância suficiente para recuar), e é necessário tirar o máximo proveito de muitas opções ofensivas. Claro, o MJ pode simplesmente dizer coisas como “Ok, ele recuou o máximo que pode” ou “Certo, você o flanqueia”, mas os jogadores são menos propensos a seguir essas táticas se não puderem visualizar o campo de batalha.

Os mapas hexagonais podem ser fotocopiados ou impressos a partir de um computador, com várias páginas coladas juntas para áreas maiores, mas muitos jogadores usam mapas de vinil com hexágonos pré-impressos e canetas apagáveis. As características do campo de batalha podem ser desenhadas rapidamente e posteriormente apagadas, deixando o mapa hexagonal limpo e pronto para a próxima batalha.

Se você quiser imprimir seus próprios mapas e marcadores, confira *Floor Plan 2: The Great Salt Flats* (um conjunto de folhas de mapa hexagonais em branco da Steve Jackson Games) e a linha *Cardboard Heroes* (também da Steve Jackson Games). Ambos estão disponíveis em warehouse23.com.

INFLUENCIANDO O COMBATE

Há *muitas* maneiras de aumentar ou diminuir a eficácia de combate de alguém. Atributos, perícias e vantagens desempenham um papel importante, mas mesmo um combatente fraco ou médio pode virar as chances em seu favor com as manobras e táticas certas.

Pessoas que lutam juntas também são muito mais eficazes. Para ver exemplos, consulte a qualidade *Trabalho em Equipe* (*Artes Marciais*, pág. 52), *Never Go Alone* (*Gun Fu*, pág. 12), *Spotters and Observers* (*Tactical Shooting*, pág. 27), e mesmo *Ataques Coordenados* (*Poderes*, págs. 165–166).

As descrições aqui são apenas uma breve visão geral! As descrições individuais no *Módulo Básico* e no *Artes Marciais* tem detalhes completos, casos especiais e exceções.

ATRIBUTOS ÚTEIS EM COMBATE

Os dois atributos de combate mais importantes são a ST e a DX.

A ST, e não a DX, é a Pontuação Divina para guerreiros em **GURPS**. Ela determina quais armas (de qualquer NT) você pode manusear sem grandes penalidades, quão mortais suas armas de NT baixo serão, quanta armadura você pode usar e ainda se mover, quantos dano você pode receber (PV = ST para a maioria das pessoas), e quando a luta acaba em agarrão, como a maioria das lutas, determina se você será capaz de se libertar ou simplesmente ser imobilizado e ter coisas horríveis feitas contra você.

Na minha experiência, a maioria dos jogadores compra ST porque eles sabem que, caso contrário, a carga será um problema. Usar apenas 80% ou 60% do seu Deslocamento Básico, receber uma penalidade de -1 ou -2 para esquivar e para um monte de perícias de aventura como Escalada e Furtividade geralmente não seduz os jogadores. Se o combate aparece na campanha, eles também sabem que um dano inadequado — seja por ser fraco demais para acertar com força, ou fraco demais para carregar uma arma grande — é frustrante, e essa precisão nem sempre pode compensar.

A maioria dos jogadores mais atentos às regras que conheço gosta da ST 13. Você consegue o 1d completo em GdP, e 2d em GeB. A Base de Carga é suficiente para carregar armadura leve, escudo e arma (em NT baixo), ou colete, arma secundária, arma longa, e pentes para recarga (no NT alto), e ainda fica no nível Nenhuma Carga. Na minha última campanha de alto NT, até o mais burocrático jogador subiu sua ST para esse patamar.

Além disso, a sobrevivência depende muito da ST. Um personagem ST 10, HT 8 pode usar 56% mais armadura do que um personagem ST 8, HT 10, o que em uma Riqueza modesta se traduz em cerca de RD 3-4 vs. RD 2 em NTs baixos. O personagem mais forte também tem +2 PV. Confrontado com outros lutadores ST 8-10, causando cerca de 1d de dano, o mais forte nem precisará rolar HT na maioria das vezes. Em NTs mais altos, a maioria das armas mata em um tiro se perfurar sua armadura, quase independentemente do HT, então a ST para se movimentar enquanto carrega placas antitrauma se torna vital.

Assim, embora faça pouco sentido para um guerreiro ter DX ou HT abaixo da média, faz quase sentido *nenhum* para ele ter ST abaixo da média. Existem muitos caminhos para o “guerreiro eficaz”, mas poucos deles levam pegam o caminho da ST reduzida. O que é como deveria ser... Não consigo pensar em um tipo de guerreiro sério “de profissão” que não tenha sido escolhido consistentemente pelo porte físico.

Dimensionando para Jogos de Alto Poder

As sugestões de pontuação de atributo consideram um jogo principalmente enraizado na “realidade”, em torno do nível de 150 a 200 pontos, com personagens semelhantes a humanos do mundo real (mesmo se lutando contra dragões ou exibindo habilidades psíquicas). As diretrizes precisam ser ampliadas para o caso de totais de pontos mais altos. Uma ST de 14 é boa para um jogo de fantasia de 200 pontos, mas péssimo para um outro de supers onde os vilões rotineiramente têm ST 40 ou mais. Um zumbi cambaleante com DX 9-11 e RD 6 é um desafio para investigadores mundanos de 150 pontos, mas não vai fazer cócegas em um grupo de heróis de 1.000 pontos. Consulte o livro de gênero apropriado para sugestões sobre níveis de atributo.

Se um ataque ocorrer de surpresa e você for realmente ágil, poderá reagir independentemente do motivo pelo qual não o antecipou. Depois da ST, a DX *comanda* o combate; todas as outras coisas apenas ajudam pessoas de DX baixa a competir com as de DX alta.

Enquanto a ST tem o papel principal na determinação da eficácia geral de combate de um lutador, a DX permite níveis de habilidade mais altos e esquivas aprimoradas. Dependendo de quais atributos são enfatizados, diferentes tipos de guerreiros são possíveis. Por exemplo, com os mesmos 90 pontos você pode comprar ST 15, DX 12 com muitos Pontos de Vida, habilidade de usar armadura pesada e dano alto com armas de NT baixo; ST 11, DX 14 para níveis de habilidade mais altos, maiores chances de atingir pontos de impacto específicos e capacidade de confiar em manobras como Ataque Enganoso; ou ST 13, DX 13 para um bom equilíbrio de ambos.

Para oponentes do tipo “monstro” (dragões, rocs, etc.), DX e HT devem permanecer em torno dos níveis humanos médios, para evitar criaturas que são virtualmente impossíveis de matar (a menos, é claro, que sejam virtualmente impossíveis de matar). Para oponentes humanoides, os atributos podem apenas espelhar os dos PdJs aos quais devem se opor.

Grandes brucutus podem ter quase qualquer ST e PV que você quiser, mas a DX é 9-11; HT é 12-13; a Esquiva é no máximo 9; e RD é 2-4 sem roupas, talvez indo para 6 com armadura. Cada ponto que você ultrapassa essas médias empurra o monstro ainda mais para o território de “matador intencional de PdJ” — especialmente se essas melhorias estiverem em várias áreas e/ou vierem com mais ST e PV. A ST e PV por si só são relativamente seguros, acredite ou não. ST só importa *se acertar* (**GURPS** torna muito fácil para os PdJs evitarem isso), e a PV simplesmente absorve os danos; eles não impedem que eles aconteçam.

PERÍCIAS ÚTEIS EM COMBATE

Para ser um adversário desafiador, capaz de se defender e vencer os inimigos com sucesso, um indivíduo precisa de pelo menos *algumas* perícias de combate. Uma variedade delas seria mais eficaz em mais situações, mas mesmo uma ou duas perícias é melhor do que nenhuma.

Desarmado

Lutadores completamente destreinados em qualquer perícia desarmada fazem testes de DX para acertar com um soco, ou contra DX-2 para acertar com um chute (e devem fazer um teste de DX para evitar cair se o chute errar, conforme pág. MB274). Seis perícias desarmadas melhoram as chances de um combatente vencer em um combate. Cada uma tem efeitos específicos diferentes; elas aumentam o dano infligido, permitem ataques e defesas aprimorados, ou as duas coisas. Além disso, não há “improviso” em combate desarmado. Para opções extra realistas para lutadores desarmados, veja *Realismo Severo para Lutadores Desarmados* (*Artes Marciais*, pág. 124).

Boxe (pág. MB185): Aumenta o dano do soco, mas não do chute. Permite aparar desarmado dois ataques diferentes por turno, um com cada mão, e dá um bônus de retirada aprimorado ao aparar. A perícia *Boxe não* é afetada pela Carga.

Briga (pág. MB185): Substitui a DX para ataques com “armas naturais” como dentes, garras, chifres, etc., bem como com um cassete. Aumenta o dano de todos os ataques de Briga e permite aparar desarmado dois ataques diferentes por turno, um com cada mão. Embora gastar apenas 1 ponto em Briga (para atingir o nível da DX) não aumente o dano nem ajude a Aparar, isso *permite* o uso de técnicas que não têm predefinido na DX, como Cotovelada (pág. MB231) e Joelhada (pág. MB232). A Briga *não* ajuda nenhuma perícia com qualquer tipo de agarrão! Esta é a perícia de combate desarmado mais comum para PdMs “buchas de canhão”.

Comparação de Perícias de Combate Desarmado

Efeito	Boxe	Briga	Caratê	Judô	Luta Greco-Romana	Sumô
Aumenta o dano do soco	Sim	Sim	Sim	Não	Não	Não
Aumenta o dano do chute	Não	Sim	Sim	Não	Não	Não
Aprimora o agarrar*	Não	Não	Não	Sim	Sim	Sim
Ataques diferentes aparados	2	2	2	2	1	1
Aparar vs. chutes	-2	0	0	0	0	-2
Aparar vs. armas não-GdP	-3	-3	0	0	-3	-3
Bônus de retirada	+3	+1	+3	+3	+1	+1
Afetado pela Carga	Não	Não	Sim	Sim	Não	Não

* Como a ação de agarrar é aprimorada depende da perícia: Judô pode ser usada no lugar da DX para qualquer teste de DX de combate corporal, exceto sacar uma arma ou largar um escudo, e permite arremessar um oponente; Luta Greco-Romana beneficia agarrões, derrubadas, asfixias, torções de pescoço e imobilizações; e Sumô beneficia agarrões, encontrões, empurrões e derrubadas.

Caratê (pág. MB186): Aumenta as opções de ataque e reduz a chance de lesão ao aparar desarmado contra um inimigo armado. Permite aparar desarmado dois ataques diferentes por turno, um com cada mão, e concede um bônus de retirada aprimorado ao aparar. Sofre uma penalidade igual ao nível de carga atual da pessoa.

Em termos muito básicos de jogo, ignorando alguns pequenos detalhes, Briga é “lutar com todas as partes do corpo e um pequeno bônus de dano”, enquanto Caratê é “lutar com todas as partes do corpo e um grande bônus de dano”. O bônus de dano é o que faz o Caratê subir dois níveis de dificuldade. Se você tirar “todas as partes do corpo” mas mantiver o bônus de dano, você tem o Boxe; em essência, o Boxe é definido como “lutar apenas com as mãos e um grande bônus de dano”.

Judô (pág. MB205): Usado para arremessar oponentes, aumentar as opções ao agarrar, e reduzir a chance de lesão ao aparar desarmado contra um inimigo armado. Permite aparar desarmado dois ataques diferentes por turno, um com cada mão, e concede um bônus de retirada aprimorado ao aparar. Sofre uma penalidade igual ao nível de carga atual da pessoa. Um arremesso de Judô não pode ser usado em um oponente com mais de duas vezes a ST do atacante.

Luta Greco-Romana (pág. MB208): Aumenta a chance de se libertar de um agarrão e melhora suas chances em agarrões, derrubadas, asfixias, torções de pescoço, ou imobilizações. Aparar desarmado exige ambas as mãos, com penalidade contra armas. Ao contrário do Sumô, os chutes *podem* ser aparados sem penalidade.

Sumô (pág. MB224): Aumenta a chance de se libertar de um agarrão e melhora suas chances com agarrões, encontrões, empurrões e derrubadas. Aparar desarmado exige ambas as mãos, com penalidade contra chutes e armas.

Como *Combate Desarmado* (pág. MB370) diz, você pode usar sua perícia com maior NH para agarrar — qualquer uma entre Judô, Luta Greco-Romana, ou Sumô — para segurar, agarrar ou derrubar. O Judô não tem efeito sobre a ST. Encontrões são relacionados à Briga e Sumô, e apenas o Sumô beneficia empurrões.

Este é um esforço para diversificar as habilidades: o Judô permite aparar bem, fazer arremessos e agarrar pessoas, e tem padrões favoráveis para bloqueios e retenções. Wrestling permite que você agarre as pessoas e as derrube, concede um bônus de ST para

imobilizações e serve de predefinido para várias chaves e pegada. O Sumô permite que você agarre as pessoas, bata nelas, empurre-as e derrube-as, e concede um bônus de ST, mas não ensina chaves ou pegadas. Escolha o que você planeja usar mais; são estilos diferentes de combate corporal.

Armas

Muitas perícias de armas têm outras perícias como predefinidos, mas é melhor gastar pontos diretamente na perícia de arma que provavelmente será usada. Isso aumenta tanto a chance de acertar quanto a chance de aparar (para armas de combate corpo a corpo). Uma lista útil de todas as perícias com armas aparece na página 55 do **Artes Marciais**. Veja também **Artes Marciais**, **Low-Tech**, **High-Tech**, e **Ultra-Tech** para muitas mais armas além daquelas do **Módulo Básico** (embora os suplementos não introduzam perícias adicionais para usá-las).

Escudos e Capas

Com a perícia Escudo (pág. MB198) ou Capa (pág. MB186), um escudo carregado ou uma capa de mão podem ser usados tanto para ataques de combate corpo a corpo, quanto para bloquear como uma defesa ativa.

Uma capa é usada como um escudo — como implícito tanto na descrição da perícia Capa, quanto na listagem de Capa em Escudos (pág. MB287). Ele concede BD apenas quando parcialmente enrolada em um braço ou segurada em uma mão e, em seguida, usada para afastar as armas que atacam (sozinha ou acolchoando a mão o suficiente para permitir que ela ajude), e obscurecer o corpo parcialmente para atacantes frontais. Usada nas costas, não faz muita coisa. Bem, uma capa pesada até pode acrescentar +1 à RD por trás, mas não há BD.

De qualquer forma, você só pode se beneficiar de carregar uma fonte de BD, seja um escudo em si, um broquel ou uma capa. Essas coisas nunca “se acumulam”. BD mágico, sim, mas ele não é carregado.

Outras Perícias

Essas perícias auxiliam e aumentam a eficácia do combate. Muitas são cinematográficas ou sobrenaturais, e podem não estar disponíveis para PdJs (por opção do MJ), mas PdMs mais fortes podem ter uma ou duas.

Acrobacia (pág. MB174): Faz-se o teste ao tentar uma Esquiva Acrobática (pág. MB375) e muitas manobras de combate do **Artes Marciais** (Ataque Acrobático, Movimento Acrobático, luta châmara e outros). Também usado por seres com quatro ou mais pernas para atacar (veja *Acometida*, pág. MB372).

Aparar Armas de Projéteis (pág. MB176): Permite a chance de aparar armas de arremesso ou projéteis com uma arma de combate corpo a corpo, ou mesmo com as mãos. Se combinado com o *Noção do Tempo Ampliada*, o combatente pode tentar desviar de balas!

Arqueiro Zen (pág. MB179): Uma perícia difícil de usar durante o combate, pois leva muito (*muuito!*) tempo (32 segundos!) para atingir a eficácia total. Nesse ponto, porém, todas as penalidades de tamanho e velocidade/alcance são divididas por 3.

Ataque Inato (pág. MB183): Aumenta a chance de acertar com ataques à distância inerentes, como aqueles de *Atribulação*, *Retenção*, *Ataque Inato*, *magia*, etc. Praticamente qualquer operador com uma *mágica de Projétil* se beneficia desta habilidade.

Desviar (pág. MB195): Um ataque com as mãos nuas que inflige projeção adicional.

Força Mental (pág. MB201): Substitui a *Vontade* ao resistir a ataques mágicos, psíquicos, *Kiai* e similares.

Golpe Debilitante (pág. MB202): Concede um divisor de armadura para certos ataques desarmados, após gastar 1 PF e muitos segundos de concentração.

Golpe Poderoso (pág. MB202): Dobra (ou até triplica) a ST para calcular o dano no combate gastando 1 PF. Um inimigo com esta perícia é capaz de alguns ataques devastadores.

Kiai (pág. MB206): Um grito que, ao gastar 1 PF, pode atordoar mentalmente um oponente.

Liderança (pág. MB207): Concede possíveis bônus de moral e autocontrole para combatentes amigáveis se o líder der ordens e encorajamento em vez de lutar ativamente.

Lutar às Cegas (pág. MB208): Zera ou reduz as penalidades por escuridão, cegueira ou o combate contra um inimigo invisível. Inimigos com a perícia *Lutar às Cegas*, quando os PdJs não a possuem, terão uma grande vantagem se atacarem no escuro.

Pontos de Pressão (pág. MB218): É a capacidade de debilitar oponentes simplesmente tocando-os com um ataque desarmado ou arma sem ponta (dano por contusão).

Pontos Secretos (pág. MB219): Faz com que ataques desarmados causem dano por perfuração, o que dobra ou até triplica o dano causado que penetra a RD.

Postura Imóvel (pág. MB219): Aumenta a defesa contra a projeção, nocaute e ataques de *Judô*.

Sacar Rápido (pág. MB222; **Artes Marciais**, pág. 106–108): Permite preparar armas sem uma manobra *Preparar*, ou acelera o tempo de recarga para armas de combate à distância. Particularmente útil para aumentar a velocidade com que os adversários PdMs possam disparar armas motoras de combate à distância no grupo, ou para recarregar armas de fogo para continuar atirando. Veja também *Quem Saca Primeiro?*, *Sacar Rápido a Partir de Posições Incomuns*, e *Preparar Rápido Armas Próximas* nas pág. 107–108 do **Artes Marciais**.

Sacar rápido significa sacar uma arma em um tempo tão curto que você pode fazer o mesmo ataque, defesa e movimento que faria se já estivesse com ela na mão o tempo todo. Isso beira uma ação cinematográfica e não há um predefinido para essa perícia pelo mesmo motivo que *Aparar Armas de Projétil* também não tem.

Salto Voador (pág. MB222): Ao gastar 1 PF, você pode triplicar a distância do salto (consulte *Salto*, pág. MB356). Melhora o dano e a projeção ao saltar em um oponente.

Tática (pág. MB225): Útil para ações como ganhar uma posição vantajosa em combate, perceber o perigo e manobrar os inimigos.

Conjuntos de Perícias

Guerreiros precisam de mais do que apenas algumas perícias básicas! Aqueles que esperam o combate devem ter *pelo menos* o seguinte.

Exemplo de NT baixo

- Ataque Desarmado (uma entre: Boxe, Briga, ou Caratê)
- Segurar Desarmado (uma entre: *Judô*, *Luta Greco-Romana*, ou *Sumô*)
- Arma Primária (ex.: Espadas de Lâmina Larga)
- Arma Secundária (ex.: Faca)
- Combate à Distância (ex.: Arco, Arma de Arremesso, Besta)
- Perícias de Sacar Rápido (ex.: Flecha, Faca, Espada)

Exemplo de NT alto

- Ataque Desarmado (uma entre: Boxe, Briga, ou Caratê)
- Segurar Desarmado (uma entre: *Judô*, *Luta Greco-Romana*, ou *Sumô*)
- Arma de Fogo Primária (ex.: Armas de Fogo (Rifle))
- Arma de Fogo Secundária (ex.: Armas de Fogo (Pistola))
- Combate Corpo a Corpo (Faca para uma faca de combate, Lança para baioneta, etc.)
- Perícias de Sacar Rápido (ex.: Munição, Pistola, Arma Longa)

É claro que outras habilidades serão úteis, como *Escudo* para quem possui um, *Arremesso de granadas* ou *Primeiros Socorros* para cuidar de feridas, mas esses exemplos são um excelente começo.

Os Quatro Estilos Principais

Quase todos os lutadores no combate corpo a corpo se enquadram em um desses quatro estilos, cada um com suas próprias forças e fraquezas.

• *Uma única arma de uma mão*. Bom estilo quando se espera enfrentar um único inimigo de perto (ou quando uma mão livre é importante). É a descrição de combates com faca, e de ação próxima em locais apertados. Este estilo combina um pouco com ladinos, marinheiros e outros que não costumam lutar, mas que às vezes podem ter que fazê-lo.

• *Duas armas*. Bom estilo quando se espera enfrentar vários inimigos pouco ameaçadores em batalhas de muita movimentação. Não descreve muito a vida real, mas não é diferente das clássicas situações de “hordas monstruosas” da fantasia. Este estilo pode se adequar a ladinos aventureiros e outros lutadores leves.

• *Arma e escudo*. Bom estilo quando se espera enfrentar vários inimigos ameaçadores em batalhas de pouca movimentação. É a descrição de um campo de batalha lotado. Este estilo é provavelmente o melhor para os guerreiros mais dedicados de NT baixo.

• *Arma de duas mãos*. Bom estilo quando se espera enfrentar um único inimigo muito muito ameaçador em uma batalha de muita movimentação. Descreve de um duelo, ou do clássico confronto de fantasia contra um “chefão monstro” (desde que ele não cuspa fogo...). Este estilo é bom tanto para grandes cavaleiros com espadas, quanto para brutamontes bárbaros malfetores.

A configuração de exemplo um cara típico de fantasia NT3, com ST 12, DX 12, IQ 10, HT 12, com BC 14, Dano 1d-1/1d+2, Velocidade Básica 6,00 e Riqueza Média (\$1.000), pode ser:

• *Espada Larga em GdP*. Custo \$600. Peso 1,5 kg. Ainda sobram \$400 para armadura, com os quais compra a armadura de escamas leve (RD 3), saiote de couro batido (RD 3/2), e mangas de couro reforçado, elmo, luvas e botas de couro (RD 2), por \$390, 12,25 kg. O peso total fica em 13,75 kg., ou Nenhuma Carga. Considerando 100 pontos para atributos e perícias de combate, investimos 20 pontos nas perícias de combate: Espadas de Lâmina Larga-16 [16], Luta Greco-Romana-13 [4]. Movimento: Deslocamento 6. Defesa: Esquiva 9, Aparar 11 (×1). Ataque: 1d+3 corte/1d+1 perf com NH 16 (×1), Alcance 1.

Prós: Maior RD para o tronco, melhor capacidade de agarrar em combate corporal.

Contras: Menor defesas (empatado).

• *Espada Larga em GdP e Machadinha*. Custo \$640. Peso 2,5 kg. Ainda sobram \$360 para armadura, com os quais compra a armadura, elmo, luvas e botas de couro, perneiras e mangas de couro reforçado (RD 2), por \$340, 9,75 kg. O peso total fica em 12,25 kg, ou Nenhuma Carga. Considerando 100 pontos para atributos e perícias de combate, investimos 20 pontos nas perícias de combate: Espadas de Lâmina Larga-14 [8], Machado/Maça-13 [4], Ataque com Duas Armas* (Espadas de Lâmina Larga)-12 [3], Ataque com Duas Armas* (Machado/Maça)-12 [4], Treino em Armas na Mão Inábil (Machado/Maça) [1] [uma qualidade em *Artes Marciais*, pág. 52]. Movimento: Deslocamento 6. Defesa: Esquiva 9, Aparar 10 (×1) e 9 (×1). Ataque: 1d+3 corte/1d+1 perf com NH 12 (×1) e 1d+2 corte em 12 (×1), Alcance 1.

Prós: Maior número de ataques, e maior número de defesas.

Contras: NH efetivo mais baixo, defesas efetivas mais baixas.

[* Uma técnica; veja a seguir.]

• *Espada Larga em GdP e Escudo Médio* (BD 2). Custo \$660. Peso 9 kg. Ainda sobram \$340 para armadura, com os quais compra a armadura, elmo, luvas e bota de couro, perneiras e mangas de couro reforçado (RD 2), por \$340, 9,75 kg. O peso total fica em 18,75 kg, ou Carga Leve. Considerando 100 pontos para atributos e perícias de combate, investimos 20 pontos nas perícias de combate: Espadas de Lâmina Larga- 16 [16], Escudo-14 [4]. Movimento: Deslocamento 4. Defesa: Esquiva 8, Aparar 11 (×1), Bloqueio 10 (×1), bônus de +2 para todas as defesas pelo BD do escudo. Ataque: 1d+3 corte/1d+1 perf com NH 16 (×1), Alcance 1.

Prós: Defesas efetivas mais altas, tem um bloqueio contra projéteis.

Contras: Deslocamento e Esquiva mais baixos, penalização em combate corporal.

• *Espada de Duas Mãos*. Custo \$900. Peso 3,5 kg. Ainda sobram \$100 para armadura, com os quais compra a túnica, barrete de tecido, luvas de tecido e sapatos (RD 1), por \$90, 4 kg. O peso total é de 7,5 kg., ou Nenhuma Carga. Considerando 100 pontos para atributos e perícias de combate, investimos 20 pontos nas perícias de combate: Espada de Duas Mãos-17 [20]. Movimento: Deslocamento 6. Defesa: Esquiva 9, Aparar 11 (×1). Ataque: 1d+5 corte/1d+2 perf com NH 17 (×1), Alcance 2.

Prós: Maior NH efetivo, maior dano, melhor Alcance, arma menos frágil.

Contras: Pior RD geral, menor defesas (empatado).

Observe que esses exemplos mostram apenas perícias de combate específicas para as armas compradas. Aventureiros reais teriam muitas outras, incluindo perícias de combate adicionais (veja *Conjuntos de Perícias*, pág. 46, para algumas ideias), perícias que não envolvam combate, vantagens e desvantagens.

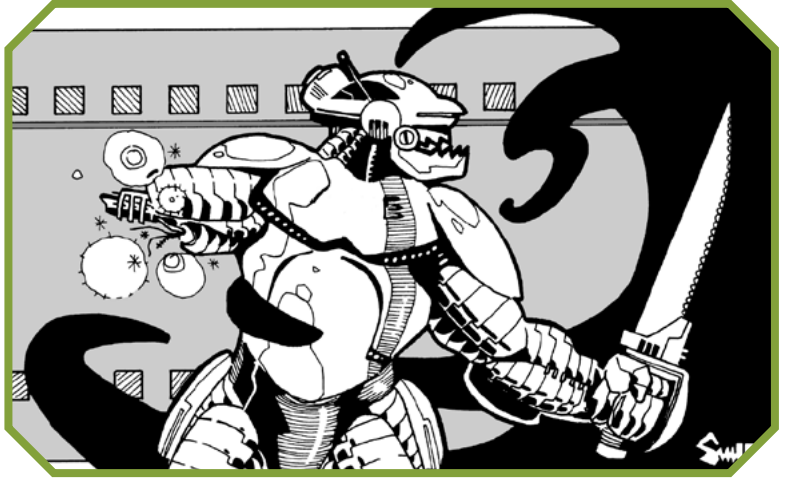
Técnicas

As técnicas são um sistema opcional para melhorar aplicações específicas de uma perícia, em vez de aumentar o NH geral, conforme explicado nas págs. MB229–230. Por exemplo, Caratê com NH 15, você faria um teste contra 11 para acertar uma Voadora, que é Caratê-4. No entanto, se você aumentar sua técnica de Voadora para “Predefinido+2”, você faria o teste contra 13.

Inimigos que conhecem até mesmo uma ou duas técnicas em níveis mais altos representam uma ameaça muito maior, pois são capazes de usar movimentos difíceis, mas eficazes, com chances de sucesso maiores do que o esperado.

VANTAGENS ÚTEIS EM COMBATE

Há um grande número de vantagens que beneficiam personagens orientados para o combate. O MJ deve usar essas sugestões para personalizar os oponentes que os PdJs enfrentam. Observe que, no entanto, várias dessas são características exóticas ou sobrenaturais, e são, portanto, inadequadas para inimigos humanos mundanos; consulte sempre a descrição do *Módulo Básico* para mais detalhes.



Ataque e Dano

Elas aumentam o número de ataques, permitem ataques especiais ou aumentam o dano.

Ambidestria (pág. MB38): Elimina o usual redutor de -4 para tarefas com a mão inábil — e isso é tudo. Embora possa ser útil em combate usar as duas mãos igualmente bem, a Ambidestria por si só não permite vários ataques por turno.

Ataque Adicional (pág. MB42; *Artes Marciais*, pág. 42): Concede um ataque adicional por nível, a cada turno, usando um ataque diferente a cada vez. Mais de um nível está fora do padrão humano, mas mesmo “apenas” um ataque adicional é uma grande vantagem! O *Artes Marciais* acrescenta uma nova e importante ampliação, a *Vários Golpes*, que permite usar o mesmo ataque mais de uma vez.

Ataque Constrictivo (pág. MB42): A habilidade de esmagar oponentes para dano aumentado quando eles são agarrados.

Ataque Inato (pág. MB42; *Poderes*, págs. 9–10): Representa um ataque inato que causa dano, como olhos que disparam lasers, lança-chamas embutido de um robô, etc. É bastante expandida usando as regras opcionais no *Poderes*, e é a habilidade padrão do “dano direto”. Sem a limitação de Ataque Corpo a Corpo (pág. MB111), os Ataques Inatos são considerados “armas de projétil” e, como tal, geralmente não podem ser bloqueados ou aparados (embora veja a limitação Bloqueável, *Poderes*, pág. 110).

Atribuição (pág. MB43; **Poderes**, pág. 9): Representa ter um ataque especial que não causa dano — colocar o alvo para dormir, deixá-lo enjoado, etc. Bastante expandida em **Poderes**. Observe que os alvos *sempre* têm uma chance de resistir, mesmo se ampliações como *Cósmica*, *Ataque Irresistível* (pág. MB105) forem acrescentadas.

Braços Adicionais (pág. MB45): Braços adicionais não dão ataques adicionais automaticamente (veja *Ataque Adicional* para isso), mas eles dão bônus em combate corporal.

Dentes (pág. MB52): Um bico afiado, dentes afiados ou presas que causam mais dano do que os dentes normais.

Garras (pág. MB61): Mãos e pés têm cascos, garras afiadas, garras cegas, etc. Aumenta o dano do combate desarmado corpo a corpo, em alguns casos, altera o tipo de dano de por contusão para por corte ou por perfuração.

Golpeadores (pág. MB62): Representa uma parte do corpo capaz de ser usada para atacar em combate (mas que não pode ser usada para pegar coisas, abrir portas, etc.), como chifres, ou uma cauda que não seja preênsil.

Mordida de Vampiro (pág. MB96; **Poderes**, pág. 64): A habilidade de drenar PVs de um inimigo que está agarrado ou incapaz/não disposto a resistir (atordoado, inconsciente, etc.). O PV drenado desta forma cura o mordedor.

Retenção (pág. MB85; **Poderes**, pág. 10): Um ataque especial que agarra e enraíza um alvo no lugar, seja por teias, gelo, mãos saídas do chão, etc. Bastante expandida em **Poderes**. Se atingido, o alvo está tem um redutor de -4 na DX, não pode mudar o direcionamento e não pode usar as manobras Deslocamento ou Mudança de Posição até que ele se liberte, independentemente dos valores relativos de ST — o que significa que mesmo um ataque de Retenção com ST 1 irá parar um alvo de ST 20 até que o alvo vença uma Disputa Rápida para se libertar.

ST Braçal (pág. MB89): Aumenta a ST para ataques feitos ao usar o braço que tem ST Braçal.

ST de Golpe (pág. MB89): Se soma à ST ao determinar o dano de GdP e GeB. Como ST de Levantamento, é incomum para PdMs.

ST de Levantamento (pág. MB89): Se soma à ST ao estrangular, agarrar ou aplicar pressão lenta e constante. Bastante rara para PdMs sem totais de pontos, já que sua maior vantagem é ser mais barata do que simplesmente aumentar a ST.

Super Salto (pág. MB90): Duplica a altura e a distância que você pode pular. Quando usado para bater em um oponente, o dano é determinado usando o movimento de salto máximo.

A fim de manter a ação fresca e emocionante, eu me esforço para realizar lutas em todos os tipos de cenários.

— Kromm

Defesa, Recuperação e Resistência

Essas vantagens tornam alguém mais difícil de matar, tornando-o mais difícil de acertar, tornando-o mais difícil de receber dano, ou aumentando sua capacidade de se recuperar dos ferimentos.

Boa Forma e Ótima Forma (pág. MB45): Concede bônus a todos os testes de HT, melhorando as chances de evitar inconsciência, morte, dano de veneno, etc. Ainda melhora a taxa pela qual os PFs são gastos ou recuperados, mas *não* ajuda, especificamente, a fadiga gasta para energizar magia ou psiquismo, ou perda em coisas como drogas, atordoamentos, etc.

Defesas Ampliadas (pág. MB51): Permite a melhoria direta de Esquiva, Bloqueio ou Aparar.

Destemor (pág. MB53): Aumenta a resistência a Verificações de Pânico e testes de Intimidação.

Difícil de Subjugar (pág. MB53): Concede bônus para testes de HT para evitar a inconsciência.

Durabilidade Sobrenatural (pág. MB56): Inclui Hipoalgia e oferece imunidade completa ao choque, nocaute e atordoamento físico. Também ignora lesões incapacitantes e redução de movimento com base em PV baixo, desde que a pessoa não esteja abaixo de 0 PV. Mesmo abaixo de 0 PV, ele só pode ser realmente morto por um item específico (especificado quando a vantagem é comprada). Esta poderosa vantagem é melhor reservada para inimigos extremamente desafiadores.

Duro de Matar (pág. MB56): Concede bônus aos testes de HT para evitar a morte.

Escorregadio (pág. MB58): Ser escorregadio, por qualquer motivo, fornece um bônus em todos os testes de ST, DX e da perícia Fuga para se livrar de algemas ou outras restrições, ou para se libertar em combate corporal.

Espinhos (pág. MB58): Espinhos defensivos curtos ou longos em seu corpo são úteis para causar dano em combate corporal, ou ao tentar agarrar ou dar um encontrão.

Fleuma (pág. MB95): Seu principal efeito de combate é ignorar Verificações de Pânico e Intimidação.

Flexibilidade (pág. MB60): Em combate corporal, concede um bônus nas tentativas de se libertar.

Hipoalgia (*Alto Limiar de Dor*) (pág. MB63): A habilidade de ignorar completamente a penalidade pelo choque causado ao ser ferido. Também concede um bônus a todos os testes de HT para evitar nocaute e atordoamento.

Impossível de Matar (pág. MB64): Outra vantagem poderosa mais adequada para inimigos muito poderosos — dá imunidade a testes de HT para evitar a morte e permite lutar até o ponto de -10xPV. Níveis mais altos até permitem que os inimigos *retornem* após serem mortos, como Vidas Extras infinitas (veja abaixo)!

Recuperação Acelerada e Recuperação Muito Acelerada (pág. MB82): Melhora a velocidade de recuperação de PV e aumenta as chances de superar ferimentos incapacitantes. Não costuma ser útil para PdMs, pois seus efeitos ocorrem fora do combate.

Recuperação da Consciência (pág. MB82): Aumenta muito a velocidade com que a pessoa se recupera da inconsciência. Isso pode permitir a um PdM uma chance de escapar, ou até mesmo lançar um ataque surpresa quando menos se espera.

Reflexos em Combate (pág. MB82): Extremamente comum para guerreiros, com inúmeros benefícios: bônus para jogadas de defesa ativa, para as perícias Sacar Rápido, para Verificações de Pânico, para testes de IQ para se recuperar de surpresa e atordoamento mental, e para jogadas de iniciativa contra ataques surpresa.

Regeneração (pág. MB82): Aumenta a velocidade de recuperação de PV ainda mais do que Recuperação Acelerada (a qual está incluída), embora não adiante para membros ausentes (isso seria Restaurar Membros).

Resistência a Dano (pág. MB83): Fornece uma RD natural e inata que se soma à RD de armaduras ou outras fontes externas, reduzindo ainda mais os danos e lesões de ataques.

Resistente (pág. MB84): Proporciona maior resistência a uma determinada classe de substâncias ou objetos. Também concede um bônus aos testes de HT para resistir ao dano causado pela mesma.

Restaurar Membros (pág. MB85): Permite o crescimento de órgãos, membros e extremidades ausentes. O tempo necessário para fazer isso geralmente torna essa vantagem menos útil para os PdMs.

Tolerância a Ferimentos (pág. MB94; **Poderes**, págs. 82–85): Abrange uma variedade de maneiras pelas quais a composição corporal pode reduzir ou anular os efeitos de danos comuns, como ser feito de partículas, sem órgãos vitais ou musculatura, etc. O **Poderes** acrescenta uma nova forma, Redução de Dano.

Vida Extra (pág. MB96): A habilidade de retornar dos mortos uma vez por compra da vantagem. Definitivamente não é para inimigos comuns!

Sentidos e Percepção da Situação

Inimigos com sentidos superiores, que podem perceber e reagir a coisas que os PdJs não podem, são difíceis de combater. Muitas dessas características permitem perceber o mundo de uma forma que a maioria dos humanos não consegue.

Equilíbrio Perfeito (pág. MB58): Concede bônus para Acrobacia e qualquer teste de habilidade baseadas em DX, ou à DX para evitar queda.

Infravisão (pág. MB65), *Ultravisão* (pág. MB96), *Visão Hiperespectral* (pág. MB97), *Visão no Escuro* (pág. MB97), e *Visão Noturna* (pág. MB97): Cada uma dessas vantagens representa a capacidade de ignorar parte ou toda a penalidade pela escuridão, dando uma grande vantagem aos inimigos à noite, em cavernas, etc. se os PdJs não tiverem visão semelhante.

Noção do Perigo (pág. MB73): Representa uma “sensação instintiva” de perigo iminente de um teste bem-sucedido de Percepção (feito pelo MJ). Útil para avisos antecipados de emboscadas iminentes e coisas do tipo.

Noção do Tempo Ampliada (pág. MB74): Aumenta a velocidade mental e as reações. Todos aqueles com Noção do Tempo Ampliada agem antes de todos aqueles sem.

Padrão de Tempo Alterado (pág. MB75): Dá uma manobra extra, a cada turno de combate, para cada nível adquirido! As aplicações de combate disso são consideráveis, permitindo que a pessoa se mova e ataque muito mais rápido que o normal (exceto para a manobra Fintar, que permanece limitada a um único uso por turno).

Um personagem com Padrão de Tempo Alterado recebe dois turnos consecutivos sempre que sua vez chega na sequência de combate. Ele pode, portanto, executar metade de seu Deslocamento enquanto ataca duas vezes com Ataque Total (Duplo) — os ataques acontecendo em qualquer lugar ao longo de seu caminho — em seu primeiro turno, e então executar metade de seu Deslocamento novamente enquanto obtém todas as suas defesas normais e +2 em Esquiva usando a manobra Defesa Total (Esquiva Aumentada) em seu segundo turno. Para observadores externos, essa pessoa executa seu Deslocamento completo, ataca duas vezes sem sacrificar níveis de habilidade ou defesas, e esquiva com bônus de +2 quando todos os outros só podem dar um passo, atacar uma vez e esquivar normalmente. É assim que se joga com os efeitos defensivos do PTA. “Uma manobra extra por turno” é o que vale 100 pontos, não todas as outras coisas que podem vir junto. Para completar, compre os benefícios mecânicos do jogo que você deseja:

Rastreamento Ampliado (pág. MB81): Permite rastrear mais de um alvo por vez.

Sentido de Vibração (pág. MB88): Permite que um teste de Sentidos localize pessoas e coisas por vibração em vez de visão. As jogadas de ataque sofrem penalidades pelo tamanho, velocidade e distância do alvo, mas ainda é útil para localizar alvos em situações de baixa visibilidade.

Sentidos Aguçados (pág. MB88): Aumenta a Audição, Paladar e Olfato, Toque ou Visão.

Ver o Invisível (pág. MB96): Lutar contra um inimigo invisível é extremamente difícil sem ela. Se algum ou todos os PdJs puderem se tornar invisíveis, os inimigos sem essa característica não serão um grande desafio.

Visão 360 Graus (pág. MB97): Esta forma de visão aprimorada permite que a pessoa se defenda normalmente contra ataques pelas laterais e pelas costas, e faça ataques a esses mesmos hexágonos com um redutor de -2 para acertar em vez de fazer um Golpe Desenfreado.

Visão Periférica (pág. MB98): Esta forma de visão aprimorada ajuda a pessoa a se defender normalmente contra ataques de hexágonos laterais, e com redutor de -2 contra ataques pelas costas. Também permite ataques corpo a corpo em hexágonos laterais tão bem quanto nos frontais.

Movimento, Tamanho e Forma

Vantagens que dão aos inimigos um tipo de corpo ou meios de locomoção incomuns podem torná-los mais perigosos. Para uma discussão sobre Modificadores de Tamanho, veja *Grandes e Pequenos Guerreiros* (pág.50).

Caminhar no Ar e *Caminhar sobre Líquidos* (pág. MB46): Caminhar no Ar ou sobre Líquidos como se estivesse em terra firme pode levar a uma vantagem tática.

Crescimento (pág. MB50) e *Encolhimento* (pág. MB57): Permitem ao usuário alterar drasticamente seu tamanho físico.

Deslocamento Ampliado (pág. MB52): O aumento no deslocamento que é concedido não afeta a Esquiva, mas afeta os ataques à distância, que usam a velocidade do alvo para determinar os modificadores de velocidade/distância (pág. MB550).

Dobra (pág. MB54): A principal aplicação de combate desta vantagem é a habilidade, uma vez por turno, de se esquivar teletransportando-se instantaneamente para qualquer hexágono visível dentro de 10 metros. O teste de IQ para esta defesa tem um redutor de -10, mas pode ser modificado com a ampliação Confiável.

Duplicação (págs. MB55): A criação de duplicatas exatas permite que um único inimigo lute como dois, três ou até mais.

Forma de Sombras (pág. MB61): A pessoa na forma de sombra não pode atacar com ataques físicos, mas pode usar psiquismo, magia, etc. Ele recebe apenas metade do dano de ataques físicos, mas recebe 50% de dano adicional de ataques de energia baseados em luz. Outros tipos de ataque de energia, psiquismo e magia o afetam normalmente.

Insustancialidade (pág. MB65): Um inimigo insustancial é completamente imune a ataques físicos ou de energia — apenas ataques psíquicos ou mágicos (não-materiais) podem feri-lo. Qualquer um sem esses tipos de ataques é impotente.

Interposição (pág. MB66): Semelhante à Insustancialidade, exceto que o usuário só pode passar através de um tipo específico de material e permanece vulnerável a ataques que podem alcançá-lo enquanto viaja.

Invisibilidade (pág. MB67): Inimigos invisíveis são muito difíceis de atacar ou de se defender deles sem sentidos sobre-humanos.

Metamorfose (pág. MB70): Um inimigo que pode mudar para uma forma diferente, especialmente uma que seja mais eficaz em combate, é uma ótima maneira de surpreender os jogadores.

Voo (pág. MB98): Um lutador que pode voar tem uma grande vantagem sobre um que não pode! Veja *Combate Aéreo* na pág. MB398 para detalhes.

Sorte, Magia e Psiquismo

Certas vantagens dão a um combatente uma vantagem sobre-natural — ou pelo menos uma sorte fantástica, que muitas vezes parece sobrenatural!

Abafador de Mana (pág. MB34) e *Amplificador de Mana* (pág. MB38): Ajustam o nível efetivo de mana nas proximidades. Veja *Mana* (pág. MB235) para descrições e efeitos de vários níveis de mana. Os operadores mágicos inimigos com o Amplificador de Mana são muito mais poderosos, pois estão efetivamente operando em uma zona de mana mais alta do que todos ao seu redor.

Abascanto (Resistência à Magia) (pág. MB34): Se um ou mais PdJs forem operadores de mágicas, níveis ocasionais de Abascanto podem ajudar os inimigos a se defenderem deles. O nível de Abascanto do alvo é aplicado como uma penalidade para qualquer teste de habilidade para mágicas lançadas, e como um bônus para testes de resistência permitidos.

Aptidão Mágica (pág. MB40): Em mundos onde existe magia, a Aptidão Mágica é vital para tornar os operadores poderosos e ameaçadores. Ele aumenta o IQ para fins de aprendizado de mágicas, reduz o tempo necessário para aprender novas mágicas e, em muitos casos, aumenta o dano. Níveis específicos de Aptidão Mágica são necessários antes que algumas mágicas potentes possam ser aprendidas, e níveis altos podem forçar certas mágicas além de seus efeitos usuais (veja *Aptidão Mágica e Efeitos*, pág. MB237).

Grandes e Pequenos Guerreiros

Combater inimigos que são muito maiores ou menores impacta o combate de várias maneiras. O mais imediato é que o Modificador de Tamanho (MT) de um alvo é aplicado como um modificador para qualquer teste para acertar, seja em combate corpo a corpo ou à distância.

Observe que pág. MB19 não diz “em combate à distância” ou “apenas em combate à distância”. O fato de MT não aparecer nos *Modificadores de Ataque Corpo a Corpo* (pág. MB547) é um descuido, eu suponho... mas na verdade, não. Foi omitido pela mesma razão pela qual a velocidade não é adicionada à distância em combate entre lutadores a pé (pág. MB550): como uma simplificação.

Assim, um alvo maior, com MT positivo, é sempre mais fácil de acertar, enquanto um alvo menor, com MT negativo, é sempre mais difícil de acertar. Uma regra *opcional* popular do FAQ online — apenas para ataques corpo a corpo — é pegar a *diferença* de tamanho entre os combatentes e aplicá-la como bônus ao lutador menor (até um máximo de +4) e como penalidade ao maior (sem máximo). Isso acrescenta um pouco mais de complexidade, mas evita situações em que dois duendes minúsculos têm dificuldade em acertar um ao outro, enquanto dois gigantes enormes nunca erram um golpe contra o outro.

Modificadores de tamanho podem afetar o combate corpo a corpo de outras maneiras:

- Ao tentar agarrar, o lutador maior recebe +1 para cada nível de MT que exceder o menor (pág. MB402).
- Ao tentar imobilizar, o combatente maior recebe +3 para cada nível de MT que excede o menor (pág. MB370).
- Se o MT do atacante for menor, em dois níveis ou mais, que o do alvo, ele pode agarrar sem ter que igualar a posição (pág. MB370).
- Um atacante com um MT maior que o do alvo pode agarrar e espremer o tronco do alvo ao invés do pescoço (pág. MB371).
- Se a diferença dos MT de dois guerreiros for superior a 1, eles usam os modificadores fornecidos em *Combate em Diferentes Níveis* (págs. MB402–403) para ataques corpo a corpo.
- Um MT grande aumenta o alcance dos ataques corpo a corpo (pág. MB402).

Controle da Mente (pág. MB49): Um inimigo com esta habilidade é muito perigoso, pois ele pode tentar literalmente dominar um PdJ e forçá-lo a fazer coisas contra sua vontade.

Reservas de Energia (*Poderes*, pág. 119; *Taumatologia*, pág. 50): Um conjunto de PF dedicado que não desencadeia nenhuma das penalidades por sofrer fadiga real é extremamente útil para aqueles com habilidades especiais alimentadas por PF.

Sorte (pág. MB89) e *Super Sorte* (pág. MB90): Apesar de algumas restrições, essas duas vantagens são formas poderosas de influenciar o jogo. Algum nível de Sorte pode ser útil para *todos* os PdJs, como uma “apólice de seguro” contra resultados catastróficos.

Recomendar aos jogadores que comprem Sorte para seus PdJs nunca será demais; Eu diria que é um dos conselhos mais importan-

• Um atacante cujo MT excede o de seu alvo em dois (ou um, se o alvo estiver caído e o atacante não) pode tentar pisotear. Se o MT do atacante exceder o do alvo em três ou mais, esta será uma lesão de grande escala (pág. MB404).

• Um atacante cujo MT excede o de seu alvo em sete ou mais inflige lesão em grande escala com ataques corpo a corpo (pág. MB400).

• O custo de energia para operar mágicas Comuns em objetivos com MT de +1 ou mais é multiplicado por (1 + MT) (pág. MB239).

• Um atacante não pode usar um Ataque Constritivo em um alvo cujo MT excede o seu próprio (pág. MB42).

• Os guerreiros muito pequenos têm várias regras opcionais na pág. 76 do *Poderes*, incluindo testes de Visão para o alvo ver seus ataques chegando, se forem MT -10 ou menor; penalidades reduzidas para mirar em frestas na armadura; rastejar para dentro da armadura não lacradas, ou mesmo para dentro do corpo do alvo, para contornar a RD se eles tiverem MT -13 ou menores; e muito mais outras.

Armas e Equipamentos

Supõe-se que roupas, armaduras e equipamentos pessoais semelhantes sejam adequados para personagens MT 0. Para ajustar os requisitos de custo, peso e energia de equipamentos projetados para MT maiores ou menores, consulte a tabela *Ajuste para MT* (*Low-Tech*, pág. 8; *High-Tech*, pág. 10; *Ultra-Tech*, pág. 16). Opções de escala ainda mais detalhadas aparecem em *Low-Tech Companion 2: Weapons and Warriors* (págs. 20–21).

A coleção *Dungeon Fantasy* oferece algumas opções adicionais e *irreais* relacionadas ao tamanho. Em *Dungeon Fantasy 3: The Next Level* (pág. 8), a armadura para pequenos aventureiros tem seu peso reduzido, e o MT da armadura é aplicado como penalidade ao seu DR; as armas têm seu Alcance, peso e ST exigido reduzidos de forma semelhante, com o MT da arma aplicado como penalidade ao dano. Em *Dungeon Fantasy 1: Adventurers* (pág. 27), guerreiros grandes de MT +1 podem usar armas grandes, multiplicando o custo, peso, ST exigida e bônus de dano por 1,5 (arredondando para baixo para o dano, mas sempre pelo menos +1). Para aqueles que querem se aventurar mais rapidamente, *Dungeon Fantasy 13: Loadouts* oferece kits pré-projetados com base na profissão, incluindo custos e pesos para MTs alternativos.

tes para qualquer Mestre de *GURPS*. Acho que a Sorte é a única coisa “liberada” em uma campanha de ação. Todo o resto é negociável.

Telecinese (pág. MB92): A habilidade de afetar objetos distantes, tentar pegar armas, golpear ou estrangular outras pessoas, arremessar objetos e muito mais, tudo num raio de até 10 metros de distância (ou até mais longe, com o aprimoramento Alcance Ampliado, pág. MB102). O alvo se defende como se estivesse sendo atacado por um inimigo invisível (pág. MB394). Esta é uma ótima maneira de os inimigos atacarem o grupo sem que seja preciso se aproximar do alcance de um combate corpo a corpo.

Terror (pág. MB94): O usuário pode fazer com que qualquer pessoa possa ver ou ouvi-lo (escolha ao comprar a vantagem) tenha que fazer uma Verificação de Pânico. Encaixa bem com inimigos que são terrivelmente horríveis ou bonitos, têm um uivo sobre-

natural, etc. Veja **Poderes** (pág. 82) para as regras e tabela de Assombro e Confusão (semelhante a uma Verificação de Pânico, mas para aqueles que provocam reações de assombro ou confusão em vez de medo).

Venturoso (pág. MB96): Uma espécie de Sorte focada, que concede um bônus a todas as perícias, e a opção de refazer testes que resultaram em falhas críticas, mas apenas enquanto corre riscos desnecessários (determinado pelo MJ).

Armas e Treinamento

Algumas vantagens representam graus extraordinariamente altos de treinamento com armas ou aptidão natural com armas. Estes são adequados para inimigos com habilidades de armas acima da média, como ninjas ou soldados de Forças Especiais.

Atirador (pág. MB43; **High-Tech**, pág. 249; **Action 1: Heroes**, pág. 18; **Gun Fu**, págs. 15–16): A versão básica desta vantagem no **Módulo Básico** é um pouco sem graça, mas para quem usa as regras expandidas de suplementos focados em armas de fogo e tiroteios (**High-Tech**, **Action**, **Gun Fu**), essa vantagem reluz como a vantagem para guerreiros cinematográficos com armas de fogo. (Arqueiro Heroico — do **Artes Marciais**, pág. 44 — é o equivalente a essa vantagem para arcos.)

Mesclando a mecânica do **Módulo Básico** com as presentes no **High-Tech** e **Action** (o **Action** praticamente plagia o **High-Tech**, mas sem conceitos considerados muito exigentes para um jogo de filme de ação e adiciona um aspecto único):

- Sempre acrescente a Prec ao disparar um tiro por vez com uma arma de fogo de uma mão (de qualquer uma das perícias Armas de Feixe, Armas de Fogo, Canhoneiro, ou Projétil de Líquidos) durante uma manobra de Ataque ou Ataque Total.

- Sempre acrescente a metade da Prec ao disparar um tiro por vez com uma arma de fogo de duas mãos ou disparar automaticamente com qualquer arma de fogo durante uma manobra de Ataque ou Ataque Total.

- Ignore a Magnit. das armas de fogo durante uma manobra de Deslocamento e Ataque.

- Ignore a Magnit. das armas de fogo em combate corporal.

- Ignore todas as penalidades para ataques de armas de fogo por razão de saltos ou movimentos acrobáticos a pé.

- Ignore a penalidade de -2 para Ataques Súbitos (pág. MB390), conforme na qualidade Cool Under Fire do **Gun Fu**, pág. 18.

- Reduza pela metade as penalidades normais para as técnicas Abanar, Dedilhar, Dedilhar com Duas Mãos, Disparo Rápido, e Tiro Ágil.

- Reduza pela metade todas as penalidades para Sacar Rápido (Munição).

- Pode escolher qualquer qualidade, perícia, ou técnica cinematográfica que possa funcionar logicamente com uma arma de fogo.

- Ataque com uma arma de fogo durante qualquer manobra de perseguição, exceto Hide (encontrada apenas no **Action**, com as regras para perseguições).

Então se você usa o **High-Tech**, **Action** ou **Gun Fu**, esta é uma vantagem “obrigatória”, simplesmente porque há vantagens e técnicas que você não pode obter sem ela, porque permite tiros durante manobras loucas de perseguição e porque as penalidades totais reduzidas pela metade ou eliminadas podem ser extremamente grandes (especialmente ao praticar acrobacias).

Mestre de Armas (pág. MB70; **Artes Marciais**, pág. 45): Semelhante a Treinado por um Mestre, mas relevante apenas para perícias de armas motoras. Além dos benefícios de Treinado por um Mestre, aumenta o dano básico.

Telecinese em Combate

Lembre-se dos seguintes pontos ao usar Telecinese (TC) em combate.

- Telecinese simplesmente dá o controle de duas mãos invisíveis, utilizáveis em qualquer hexágono que o usuário possa ver a até 10 metros de distância — e pronto. Eles só podem fazer coisas que mãos normais podem fazer; habilidades adicionais ainda requerem vantagens apropriadas (Atribulação, Retenção, etc.).

A Telecinese funciona como duas mãos nuas, o que significa que o teste de qualquer golpe ou agarrão é baseado em DX, golpes causam o dano do soco (GdP-1) e o aparar é (DX/2)+3. Se você conhece uma perícia desarmada e/ou técnicas que a acompanham, então você pode usar seu treinamento nessas situações da mesma forma que faria com as próprias mãos.

TC por si só pode fazer qualquer coisa que um homem invisível da mesma ST, em combate corporal, poderia fazer apenas com as mãos. Ele pode socar, pegar itens, agarrar e executar acompanhamentos para agarrar, como derrubar e arremessar. Tudo isso interage com a RD normalmente. Se você socar, é sempre além da RD, mesmo que a RD seja transparente, e a RD sempre se aplica. Se você apertar ou empurrar, não é diferente de um estrangulamento de combate corporal ou de um Torção de Pescoço ou Torção de Membro na mesma ST, e se a RD for rígida, ela se aplica... novamente, mesmo que você possa ver além dela. Efeitos da TC não podem se manifestar internamente.

Para conseguir isso, ou abra o alvo (remova as placas, use Cirurgia para abri-lo, etc.) para então você poder alcançá-lo como se estivesse lá em combate corporal, ou use sua TC como uma desculpa para comprar um ataque alternativo.

- A telecinese exige força suficiente para realizar uma tarefa. Telecinese com ST de 1 é muito menos útil do que com ST de 4.

Tudo que a TC faz é limitado à ST. As tarefas às quais concede bônus não são exceção. A Base de Carga é uma medida do que pode ser manipulada por uma mão, então ST 1 permite que você manuseie 0,1 kg. Para uma fechadura típica, você precisará de pelo menos ST 2. Para uma fechadura de alta segurança, pelo menos ST 3. Para cirurgias envolvendo, digamos, um fígado ou um cérebro, ou empunhar uma navalha (**Artes Marciais**, pág. 228), uma ST 4.

- Telecinese com o modificador de Efeito de Área (consulte **Poderes**, pág. 82) torna-se ainda mais poderoso, permitindo “mãos infinitas” dentro da área de efeito, embora usar mais de duas dessas mãos para fazer qualquer coisa focada (como atacar) ainda exige as outras características usuais (como Ataque Adicional).

Treinado por um Mestre (pág. MB96; **Artes Marciais**, págs. 48–49): Uma vantagem cinematográfica com uma variedade de benefícios relacionados ao combate. A pessoa treinada pode reduzir pela metade a penalidade usual por fazer várias defesas em um turno, e por fazer um Golpe Rápido ao usar uma perícia de combate desarmado ou de Arma de Combate ou Corpo a Corpo. Ele também pode aprender perícias exóticas, como Salto Voador e Golpe Poderoso. Se estiver usando as regras do **Artes Marciais**, isso também o torna elegível para opções sobre-humanas, como Padrão de Tempo Alterado, Luta Chambara (**Artes Marciais**, págs. 128–130), Tempo de Bala (**Artes Marciais**, pág. 133), e muito mais.

DESVANTAGENS NO COMBATE

Essas desvantagens têm um impacto negativo na eficácia do combate. A maioria dos inimigos, especialmente aqueles destinados a ser um desafio sério, não terão nenhuma dessas, mas os PdJs podem tê-las. O MJ também pode dar uma dessas desvantagens para vilões verdadeiramente épicos, para fornecer a eles uma fraqueza que pode ser explorada. Lembre-se de aplicar os efeitos dessas desvantagens nos PdJs que as utilizam.

Partes do Corpo

Incapacitadas ou Ausentes

Essas deficiências físicas variam em seu impacto sobre a capacidade de lutar, mas todas são limitantes de alguma forma.

Deficiência Física (pág. MB130): Isso abrange uma série de possíveis deficiências na perna, todas as quais reduzem o Deslocamento Básico e têm penalidades específicas para perícias que exigem pernas (como atacar com perícias de Armas de Combate Corpo a Corpo ou desarmado).

Maneta (Um Braço) (pág. MB148): A falta de um braço impede alguém de empunhar duas armas ao mesmo tempo, uma arma e um escudo, ou armas de duas mãos (embora com uma ST de 1,5× ou 2× maior do que o exigido, a pessoa pode empunhar uma arma de duas mãos em uma mão, usando uma perícia diferente; veja *Armas de Duas Mãos Usadas com Uma Mão*, na pág. 220 do **Artes Marciais**). Há penalidades para realizar atividades que normalmente exigem dois braços, mas são possíveis com apenas um.

Maneta (Uma Mão) (pág. MB148): Semelhante ao Maneta (Um Braço), exceto que o combatente ainda pode fazer defesas desarmadas. Alguns substitutos protéticos, como uma garra ou gancho, podem ser usados em combate como um facão.

Sem Pernas (pág. MB156): Isso não é uma desvantagem para um humano normal sem ambas as pernas (veja Deficiência Física para isso); esta é a desvantagem para raças que são naturalmente sem pernas e incapazes de chutar em combate.

Sem um Dedo (pág. MB156): Impõe uma penalidade à DX para todas as ações com a mão afetada.

Tetraplégico (pág. MB159): O alvo ou está sem todos os braços e pernas, ou ainda os tem, mas estão paralisados. É quase impossível se envolver em qualquer tipo de combate além de psiquismo, magia, controlar mentalmente um robô, etc.

Zarolho (pág. MB162): Em combate, o lutador prejudicado tem uma penalidade tanto para a DX quanto para ataques à distância se ele não escolher a manobra Apontar.

Condições Crônicas

Essas condições físicas também dificultam a capacidade de lutar bem, mas podem não ser imediatamente visíveis para os outros.

Dor Crônica (pág. MB135): Um episódio de Dor Crônica impõe penalidades tanto para a DX quanto para a IQ.

Epilepsia (pág. MB138): A exposição ao objeto de uma Fobia ou uma situação estressante (como o combate) exige um teste de HT para evitar uma convulsão, o que impede todas as ações por 1d minutos e causa perda de PF.

Ferido (pág. MB140): Um ferimento que nunca cicatriza exige curativos diários para evitar uma penalidade nos testes de HT para evitar infecção. Aqueles que têm ciência do ferimento podem atacá-lo (-7 para acertar) para aumentar o dano.

Fora de Forma e Muito Fora de Forma (pág. MB142): Impõe penalidades a todos os testes de HT e diminui as chances de evitar inconsciência, morte, dano de veneno, etc. Também acelera a taxa de perda de fadiga e piora a taxa de recuperação dela.

Hiperalgia (Baixo Limiar da Dor) (pág. MB144): Duplica as penalidades normais do choque, aumentando o máximo usual de -4 para -8. A pessoa também recebe uma penalidade para evitar atordoamento ou nocaute, e deve fazer um teste de Vontade para não fazer barulho ao sofrer mais de 1 PV de dano. Uma desvantagem muito ruim!

Mão Fraca (pág. MB150): Impõe uma penalidade a todas as tarefas que exigem uma mão firme, incluindo o uso de armas de combate corpo a corpo.

Mordida Fraca (pág. MB151): Reduz o dano da mordida.

Problemas na Coluna (pág. MB153): Força um teste de HT para evitar “travar as costas” sempre que fizer qualquer tipo de teste de habilidade “atletica”, teste de ST ou um 17 ou 18 em combate corpo a corpo. Dependendo da gravidade, uma falha no teste de HT significa várias penalidades à DX e IQ, e possivelmente até mesmo lesões.

Sentidos

Como sentidos acima da média são um grande benefício em combate, sentidos fracos são uma desvantagem.

Cegueira (pág. MB125): Personagens cegos sofrem uma grande penalidade em todas as perícias de combate. Os ataques não podem usar pontos de impacto, e os ataques à distância só podem atingir hexágonos aleatórios ou inimigos próximos o suficiente para serem ouvidos. Um inimigo cego, sem nenhum outro sentido aprimorado em que confiar, não é uma grande ameaça.

Cegueira Noturna (pág. MB126): Aumenta as penalidades de visão devido à escuridão.

Disopia (pág. MB134): Impõe penalidades a testes de Visão e certos testes de combate.

Duro de Ouvir (pág. MB136): Penaliza todos os testes de Audição e todos os testes de habilidade para tarefas que dependam da compreensão da comunicação falada.

Padrão de Tempo Reduzido (pág. MB152): O tempo é percebido tão lentamente que, em combate, a pessoa só pode agir um turno sim, e o outro não — ou seja, escolher uma manobra a cada dois segundos em vez de a cada segundo. Para a maioria dos PdJs, isso seria uma desvantagem incapacitante.

Sem Noção de Profundidade (pág. MB155): Os efeitos de combate são idênticos ao de Zarolho (pág. MB162).

Surdez (pág. MB158): Ser incapaz de ouvir qualquer coisa pode não afetar o combate diretamente (embora testes de Audição para atingir inimigos invisíveis, ou inimigos em uma sala escura, sejam impossíveis), mas torna impossível ouvir ordens gritadas no meio da batalha, inimigos se esgueirando por trás, etc.

Visão Restrita (pág. MB160): Um campo de visão mais estreito que a média impõe restrições tanto ao ataque quanto à defesa (consulte a descrição da desvantagem para ver um diagrama).

Mental

Muitas desvantagens mentais entram em jogo durante o combate.

Código de Honra (pág. MB126): Os muitos Códigos de Honra possíveis implicam escolhas limitantes. Para PdMs hostis, esses códigos podem garantir que eles não cortarão, por exemplo, a garganta de qualquer PdJ inconsciente ou usarão veneno em suas lâminas.

Convulsões Pós-Combate (pág. MB129): Não tem efeito até que o combate termine, quando um teste de autocontrole deve ser feito. Em caso de fracasso, faça um teste na *Tabela de Verificação de Pânico* (págs. MB360–361), acrescentando a margem de fracasso ao resultado.

Covardia (pág. MB129): Impõe uma penalidade a Verificações de Pânico. Também exige um teste de autocontrole para se envolver em qualquer atividade fisicamente perigosa.

Fúria (pág. MB143; **Artes Marciais**, pág. 191): Pode realmente tornar um inimigo mais perigoso! Um combatente furioso deve atacar alguém a cada turno, amigo ou inimigo. Ele também provavelmente continuará lutando apesar dos ferimentos normalmente incapacitantes (embora mesmo alguém com Fúria ainda desmaie pelos PF).

Flashbacks (pág. MB140): Experimentar flashbacks quando sob estresse penaliza todo o uso de perícias ou o torna impossível.

Fobias (pág. MB140): Brigas podem ocorrer facilmente em uma área que desencadeia as fobias de um ou mais PdJs; na praia, para quem tem medo de água, ou em uma caverna, para quem tem medo de escuro. Um fracasso em um teste de autocontrole em tal situação exige um teste na *Tabela de Verificação de Pânico* (págs. MB360–361), acrescentando a margem de fracasso ao resultado. Mesmo um sucesso resulta em penalidades para DX, IQ e todos os testes de habilidade enquanto a situação persistir.

No Limite (pág. MB151): O principal efeito em combate é exigir um teste de autocontrole no início de cada turno do combate — o fracasso força a pessoa a realizar um Ataque Total, ou algo igualmente perigoso e com probabilidade de resultar em prejuízo. Guerreiros com essa desvantagem podem não viver muito!

Pacifismo (pág. MB152): Existem muitas formas, mas todas colocam limites nas escolhas de combate. Um tipo, Assassino Relutante, na verdade impõe uma penalidade nas jogadas de ataque. Apropriado (e realista) para a maioria dos não combatentes.

Paralisia Frente ao Combate (pág. MB152): Impõe um redutor de -2 em todas as Verificações de Pânico. Em face do perigo imediato, a pessoa deve fazer um teste de HT e é provável que fique completamente paralisado. Independentemente da HT, um teste de 14+ é um fracasso, levando ao atordoamento mental. Faça um novo teste de HT a cada turno para sair do atordoamento, com um bônus de +1 cumulativo por turno (e outro +1 adicional se alguém estiver sacudindo a vítima, dando-lhe um tapa, etc.) Muito raramente é uma boa característica para um PdJ, mas útil para rotular claramente PdMs como não-combatentes.

Recuperação e Dano

Essas desvantagens abrangem aqueles que são mais fáceis de ferir ou matar, ou que possuem vulnerabilidades incomuns que a maioria dos humanos não possui.

Fácil de Matar (pág. MB139): Impõe uma penalidade aos testes de HT feitos para evitar a morte instantânea, ou para sobreviver com -1×PV ou menos. Ótimo para PdMs buchas de canhão.

Fragilidade (pág. MB142): Sofrer dano suficiente causa efeitos adicionais que não ocorreriam em humanos normais. A pessoa pode estar propensa a pegar fogo, explodir, perder partes do corpo, etc. Muitos monstros, constructos e inimigos sobrenaturais têm essa desvantagem.

Fraqueza (pág. MB143): Simplesmente ser exposto à substância ou circunstância da Fraqueza pelo intervalo especificado (ou fração dele!) causa dano que ignora a RD inteiramente (como a Fraqueza de um vampiro à luz do dia).

Hemofilia (pág. MB144): Só possível com HT 10 ou menos, é para quem sangra excessivamente ou por qualquer coisa. Todas as feridas continuam a sangrar até serem tratadas por Primeiros Socorros, causando seu dano original uma vez a cada minuto. Ferimentos por perfuração no torso são ainda piores, exigindo a perícia Cirurgia para impedir que o sangramento interno cause mais danos todos os dias.

Recuperação Lenta (pág. MB153): Não afeta a perda de PV durante o combate, mas diminui drasticamente a recuperação dos PV. Inútil para a maioria dos PdMs.

Sem Recuperação (pág. MB156): Com esta desvantagem, PVs perdidos não podem ser recuperados normalmente ou sem assistência especializada. Normalmente para autômatos, máquinas, lacaios, etc.

Suscetível (pág. MB158): Uma sensibilidade incomum aos efeitos de certas substâncias ou itens impõe uma penalidade de HT ao tentar resistir a seus efeitos.

Vulnerabilidade (pág. MB161): Aplica um modificador de ferimento especial ao dano de tipos específicos de ataques, que entra em ação antes do modificador de ferimento usual para aquele tipo. Útil para monstros inimigos e afins que só podem ser derrotados ao conhecer sua Vulnerabilidade, como um dragão que recebe dano extra de armas de ferro.

Sorte, Magia e Psiquismo

Naturalmente, nem todos as características sobrenaturais são úteis. Algumas são meramente inconvenientes, mas outras podem realmente transformar a vida de um herói em um desastre. Certifique-se de que os jogadores saibam no que estão se metendo se escolherem essas desvantagens.

Azar (pág. MB124): Uma vez durante cada sessão de jogo, o MJ simplesmente faz algo dar errado para a pessoa. Essa falta de sorte geralmente ocorre durante o combate.

Magnetismo Sobrenatural (pág. MB148): Como uma versão mais fraca de Maldição, abaixo, com efeitos sendo *mais estranhos* que outra coisa. Em combate, a arma do personagem pode desenvolver consciência e se recusar a lutar, um mágica de cura lançada sobre ele também pode fazer com que seu cabelo cresça rápido o suficiente para entrar em seus olhos, ou um exame de insetos locais pode cercá-lo “protegendo-o” (o que na verdade dificulta suas ações).

Maldição (pág. MB148): Pode ser uma desvantagem verdadeiramente debilitante e tornar a vida excruciante para quem a possui. Por exemplo, uma pessoa com Maldição pode ser mantida acordada à noite por uma construção bem do lado de fora de sua janela; ter sua comida estragada, e o despertador não tocar porque a energia acabou durante a noite; não poder tomar banho porque houve um “erro administrativo” na conta de água; descobrir que mariposas famintas infestaram seu armário de roupas; e então, quando ele finalmente consegue sair de casa, descobre que seu carro está com um pneu furado. Tudo isso apenas tentando começar a trabalhar! Esta desvantagem *não* é para os fracos de espírito, pois dá ao MJ rédea solta para mexer com a vítima a qualquer momento, de qualquer maneira, por qualquer motivo.

Supersensitivo (pág. MB157): Um “zumbido” psíquico que impõe uma penalidade à DX e IQ com base em quantos outros seres sencientes estão em um raio de 20 metros. Se cercado por seres suficientes (uma vez que a penalidade reduza a DX ou a IQ abaixo da metade), a pessoa é completamente incapaz de agir.

Susceptibilidade à Magia (pág. MB158): O nível de Susceptibilidade à Magia é aplicado como um bônus a qualquer teste de habilidade para uma mágica lançada na pessoa, e como uma penalidade para qualquer teste permitido para resistência. Isso é perigoso em mundos onde magia e operadores mágicos são comuns!

MAGIA E PSIQUISMO

Habilidades sobrenaturais e sobre-humanas, como magia e psi-quismo, têm usos de combate quase ilimitados. Sejam conveniências de baixa poder, como acender flechas flamejantes sem uma tocha, ou efeitos épicos, como enormes bolas de fogo explosivas que destroem as paredes do castelo, essas habilidades influenciam fortemente a maré da batalha.

Um vilão com habilidades mágicas ou mentais é um desafio difícil para heróis sem defesas contra eles. Uma série de aventuras poderia ser conduzida como a busca dos heróis para adquirir esses tipos de habilidades em preparação para um confronto final.

Tanto a magia quanto o psiquismo são amplamente abordados em seus próprios livros. Enquanto as regras do **Módulo Básico** são suficientes para o uso básico, se você estiver conduzindo campanhas que apresentam um ou ambos com destaque, é aconselhável explorá-los.

Magia

Além do capítulo *Magia* (págs. MB234–253), as regras para magia são bastante expandidas no **Magia** e no **Taumaturgia**.

Em combate, o uso mais óbvio da magia é operar mágicas puramente destrutivas, como Bola de Fogo Explosiva ou Relâmpago. Isso é apenas uma parte de sua utilidade. Outras mágicas podem ser usadas para obscurecer o campo de batalha (por exemplo, Nevoeiro e Trevas), curar os feridos (por exemplo, Cura Profunda e Cura Superior), dificultar a luta dos inimigos (por exemplo, Espasmo e Pés Plantados), remover inimigos do combate sem feri-los (por exemplo, Sono Coletivo e Torpor Coletivo), proteger combatentes aliados (por exemplo, Armadura e Escudo) e muito mais.

Guerreiros no **GURPS** são realmente mais trabalhosos do que magos. Você tem que saber o que cada ponto de impacto faz quando você o acerta, qual arma funciona melhor contra qual ponto de impacto, quando preferir um Golpe de Ponta a um Golpe em Balanço, quando procurar frestas na armadura, quando fingir, quando usar uma Ataque Enganoso, quando usar um Golpe Rápido e como combinar todas essas coisas. Sem falar em como resolver um bloqueio, uma retirada, aquela primeira e melhor ação de aparar, e depois, aparar com redutores. E como usar perícias auxiliares, como Acrobacia para um bônus de Esquiva, Luta Greco-Romana em combate corporal, etc. Um mago apenas tem que ficar lá e dizer “Eu opero Desidratar no Orc nº 4.”

Psiquismo

Além do capítulo de *Psiquismo* (págs. MB254–257), o psiquismo é abordado com muito mais detalhes em **Psionic Campaigns**, **Poderes Psíquicos**, **Psis**, e **Dungeon Fantasy 14: Psi**. Tal como acontece com a magia, as habilidades psíquicas permitem mais do que apenas usos de combate puros, como jogar coisas nos inimigos com Telecinese. Ele também pode melhorar os sentidos de um guerreiro (por exemplo, Noção do Perigo e Ver o Invisível), curar os feridos (por exemplo, Cura e Regeneração), assumir o controle dos inimigos (por exemplo, Controle da Mente e Possessão), e muito mais.

MELHORANDO ATAQUES

Existem várias maneiras de melhorar os ataques de um PdM, geralmente para tornar um encontro mais desafiador, ou apenas para evitar que o grupo passe por cima de um inimigo que deveria lutar. Simplesmente mudando de tática, um inimigo que não representava perigo pode de repente se tornar uma ameaça muito real.

Aumentando a Chance de Acertar

Um inimigo não pode ferir ninguém se ele não pode nem acertá-lo! Felizmente, existem maneiras de melhorar isso.

Apointar (pág. MB364): Passe um turno apontando uma arma de combate à distância em um alvo específico. No turno seguinte, a Precisão daquela arma é acrescentada ao NH do ataque contra o alvo. Bônus adicionais são possíveis apontando por mais de um segundo, firmando a arma, usando uma mira, etc. Para tiros ainda mais precisos, veja *Precision Aiming* (**High-Tech**, pág. 84; **Tactical Shooting**, págs. 26).

Ataque Dedicado (Determinado) (**Artes Marciais**, pág. 98): Permite um único ataque de combate corpo a corpo com um bônus de +2 para acertar, mas as defesas ficam um pouco comprometidas.

Bons lutadores não abrem mão de suas defesas quando os inimigos podem atingi-los. Com o surgimento do **Artes Marciais** e do Ataque Telegráfico, bons lutadores devem usar Ataque Dedicado onde antes poderiam ter usado Ataque Total.

Ataque Telegráfico (**Artes Marciais**, pág. 109): Esta opção de combate corpo a corpo concede um bônus de +4 para acertar, mas também concede ao alvo um bônus de +2 para defender. Ela não pode ser combinada ou usado juntamente com um Ataque Enganoso, Riposta, Fintar ou Avaliar. O bônus temporário ao NH *não* é considerado ao determinar golpes fulminantes.

A vida real diz que é exatamente assim que você usa um Ataque Telegráfico: espere até que seu inimigo seja incapaz de se defender, então faça um movimento final que ele normalmente apenas afastaria. O uso clássico do Ataque Telegráfico é acertar um grande golpe nocauteador na face com redutor de -1 em vez de -5 depois que seu inimigo abriu a guarda tolamente com um Ataque Total.

Ataque Total (Determinado) (pág. MB365): Faça um único ataque com bônus para acertar, mas perca todas as defesas ativas naquele turno. Por causa disso, é reservado principalmente para aqueles que não têm nada a perder, os loucos, ou os destreinados.

Avaliar (págs. MB364–365): Semelhante à apontar, mas para armas de combate corpo a corpo. Adiciona um bônus de +1 para acertar com um ataque corpo a corpo no turno seguinte a uma manobra Avaliar, até um máximo de +3 (após avaliar a situação por três segundos).

A manobra Avaliar é útil principalmente antes de um ataque súbito que inicia o combate. Geralmente não é tão útil quanto Ataque ou Deslocamento— mas todas as manobras têm valores *diferentes*, mesmo. Veja *Fazer Nada!* Colocamos Avaliar na Quarta Edição especificamente para diferenciar agressores (que iniciam o combate após três Avaliações, em troca do bônus de +3) de suas vítimas (que entram em combate após uma série de Fazer Nada). Na verdade, não achamos mesmo que os guerreiros eventualmente a selecionariam (ou Fazer Nada!) no ardor do combate.

Vínculo com Arma (**High-Tech**, pág. 250; **Artes Marciais**, pág. 53; **Power-Ups 2: Perks**, pág. 9): Possivelmente a qualidade mais popular em **GURPS**, Vínculo com Arma concede um bônus de +1 ao NH efetivo ao usar uma arma específica. A arma em si pode ser de qualquer qualidade. Observe que a qualidade Vínculo com Equipamento concede o mesmo bônus para itens que não são armas (consulte **High-Tech**, pág. 7; **Power-Ups 2**, pág. 9).

Lutando Com Duas Armas

Embora sair golpeando com duas armas seja um elemento básico da ficção e “pareça legal”, muitas vezes não é a maneira mais eficaz de lutar.

Eu conduzo uma campanha de alta poder e ninguém — repito: ninguém — está disposto a abrir mão do bônus +2 para todas as defesas de um escudo médio BD 2 apenas para que eles possam atacar com uma arma em ambas as mãos, o segundo ataque vindo de uma arma mais ou menos que não é tão prejudicial ou eficaz quanto o da sua arma realmente boa (especialmente uma arma com a qual eles têm um Vínculo com Arma).

E, claro, há a questão das armas de duas mãos. Algumas pessoas estão bastante dispostas a aceitar um redutor de -6 quando precisam atacar duas vezes se isso significa que podem usar uma arma que inflige um dano maior com Alcance 2 ou 3, pesada o suficiente para esmagar as armas de seus inimigos em pedaços.

Lutar com duas armas, em geral, é apenas vistoso, a menos que você tenha a sorte de ter *duas* armas leves realmente boas, sem necessidade de um escudo (digamos, para parar flechas e trenós de 7 kg que esmagariam sua arma de uma mão), e um MJ que nunca o priva da arma especial para a qual você aumentou o Ataque com Duas Armas. Não estou dizendo que elas são inúteis, apenas que sua utilidade não é tão “óbvia” quanto isso.

É mais vantagem, para a maioria dos guerreiros, aprimorar sua arma principal e seu NH com ela, do que dividir a atenção e os pontos. Dito isto, para aqueles que *querem* lutar com duas armas no **GURPS**, há uma série de equívocos comuns.

- Empunhar duas armas ao mesmo tempo *não* garante nenhum tipo de ataque adicional por si só! Independentemente de quantas armas você estiver usando, a habilidade de atacar mais de uma vez em um turno requer uma manobra Ataque Total (Duplo) (pág. MB365), Golpe Rápido (pág. MB370), Ataques com Duas Armas (pág. MB417), ou qualquer uma das vantagens Ataque Adicional (pág. MB42) ou Padrão de Tempo Alterado (pág. MB75).

- Ataques de armas com a mão “inábil” de um guerreiro têm um redutor de -4 (isso *não* se aplica a ataques desarmados). A vantagem Ambidestria (pág. MB38) remove esta penalidade

para *todas* as perícias; a qualidade Treinamento com Arma na Mão Inábil (**Artes Marciais**, pág. 52; **Power-Ups 2: Perks**, págs. 16–17) remove essa penalidade para uma perícia específica.

- O redutor de -4 para usar a mão “inábil” *não* é o mesmo que o -4 para ambas as mãos ao fazer um Ataque com Duas Armas. Se estiver usando uma arma, um guerreiro sem Ambidestria fazendo um Ataque com Duas Armas terá os redutores -4/-8 em seus ataques; um guerreiro com Ambidestria terá -4/-4. A técnica Ataque com Duas Armas (pág. MB230; **Artes Marciais**, pág. 83) permite que você reduza essas penalidades.

- A técnica Ataque com Duas Armas é aprendida *por perícia*. Portanto, um guerreiro atacando com duas espadas curtas poderia fazer dois testes de de Ataque com Duas Armas (Espadas Curtas); mas um guerreiro atacando com uma espada curta e uma faca precisaria de um teste de Ataque com Duas Armas (Espadas Curtas) e um teste de Ataque com Duas Armas (Faca).

- Ataque com Duas Armas e Golpe Rápido são opções totalmente separadas e não podem de forma alguma ser combinadas ou “empilhadas”.

Quanto a “Por que fazer um Golpe Rápido se você pode fazer o Ataques com Duas Armas e compensar as penalidades com a Ambidestria e a técnica Ataque com Duas Armas?”, bem, há muitas razões. Golpe Rápido é possível mesmo em uma campanha realista; Ataques com Duas Armas muitas vezes não é, muito menos compensando os redutores. Mesmo que seja possível, Ataque com Duas Armas é uma técnica diferente para cada perícia de arma, enquanto o Golpe Rápido funciona para qualquer coisa que você queira empunhar. E em uma campanha cinematográfica onde você pode usar o Ataque com Duas Armas, Mestre de Armas e Treinado por um Mestre para reduzir pela metade as penalidades do Golpe Rápido, tornando-as -3/-3 para tudo, e melhores do que -4/-4 do Ataques de Duas Armas para armas que você não estudou. Mas o mais importante, o Golpe Rápido permite que você use uma única arma realmente boa duas vezes — o Ataques Com duas Armas não é muito útil se você puder encontrar ou comprar apenas uma Espada do Poder, ou sabre de luz, ou uma arma com Vínculo com Arma — e permite você usar um escudo enquanto você trucidar alguém duas vezes com uma arma.

Múltiplos Ataques

Atacar várias vezes por turno aumenta ligeiramente sua chance de acertar um golpe efetivo, embora muitas vezes ao custo de alguma defesa. Opções ainda mais detalhadas para ataques múltiplos podem ser encontradas no **Artes Marciais** (págs. 126–128).

Ataques com Duas Armas (pág. MB417): Esta regra de combate opcional permite um ataque com cada mão (que pode estar vazia, segurando uma arma corpo a corpo de uma mão, ou usando uma pistola). Cada ataque recebe um redutor de -4 para acertar, com mais -4 para ataques com arma com a mão “inábil” (embora a Ambidestria possa mitigar isso). O ataque de cada mão é resolvido separadamente — os alvos dos ataques devem estar próximos um do outro se dois inimigos estiverem sendo alvos. Se ambos os ataques forem em um único alvo, sua defesa ativa receberá o redutor de -1. Alguém que já tenha múltiplos ataques pode substituir *um* deles por um Ataque com Duas Armas.

Ataque Total (Duplo) (pág. MB365): Faça dois ataques corpo a corpo contra o mesmo alvo, seja com uma única arma que não requer preparação após o uso, ou com duas armas preparadas, ou mãos vazias (lembre-se do redutor de -4 para ataques com arma com a mão “inábil”). Isso anula todas as defesas ativas do turno.

Combinações (**Artes Marciais**, pág. 80): Regra opcional que permite que as penalidades de Golpe Rápido para Ataques Direcionados que são sempre executados juntos sejam compensadas.

Golpe Rápido (pág. MB370): Esta opção para combate corpo a corpo é usada com um Ataque ou Ataque Total para fazer um ataque adicional com uma arma preparada, ou com a mão vazia. Ambos os ataques recebem um redutor de -6 para acertar. Alguém que já tenha múltiplos ataques pode substituir *um* deles por um Ataque Rápido.

Rajada de Golpes (pág. MB357): Ao gastar 1 PF *por ataque*, a penalidade normal do Golpe Rápido é reduzida pela metade (portanto, sairia de -6 para -3).

Número de Ataques = 1 + Nível de Ataque Adicional + 1 se Ataque Total (Duplo)

Exemplo 1: Um humano sem Ataque Adicional tem $1 + 0 + 0 = 1$ ataque normal, ou $1 + 0 + 1 = 2$ ataques com Ataque Total (Duplo).

Exemplo 2: Um dragão com Ataque Adicional 3 tem $1 + 3 + 0 = 4$ ataques normais, ou $1 + 3 + 1 = 5$ ataques com Ataque Total (Duplo).

Além do exposto acima, pode-se trocar *um e apenas um* desses ataques por um Golpe Rápido que dá dois ataques em -6 (-3 para aqueles com Treinado por um Mestre ou Mestre de Armas) ou um Ataque com Duas Armas que dá dois ataques com -4 (mais um -4 adicional para a mão “inábil” com uma arma, a menos que tenha Ambidestria).

Existem muitas exceções em casos especiais — melhorar a técnica de Ataque com Duas Armas e comprando Treino em Armas na Mão Inábil, usando Rajada de Golpes para trocar PF para reduzir a penalidade do Golpe Rápido pela metade, etc. — mas o exposto acima é tudo o que se precisa para entender a essência do que está acontecendo.

O Padrão de Tempo Alterado oferece uma *manobra* adicional real. Você pode, por exemplo, fazer um Ataque Total (Duplo) seguido de Defesa Total... ou Concentrar seguido de Ataque... ou Ataque e Ataque novamente... ou qualquer outra coisa. As diretrizes acima sobre o número de ataques se aplicam separadamente a cada uma de suas manobras.

O Ataque Adicional apenas lhe dá um pequeno ataque adicional ou uma pequena finta se você escolher uma manobra que permite atacar ou fingir em primeiro lugar (Ataque Total, Ataque, Fintar, Deslocamento e Ataque, ou uma Aguardar engatilhada). *Não lhe dá de forma alguma uma manobra extra.* O “ataque” que ele adiciona é um golpe ou agarrar, não uma manobra de Ataque.

Guerreiros no GURPS são realmente mais trabalhosos do que magos. Você tem que saber o que cada ponto de impacto faz quando você o acerta, qual arma funciona melhor contra qual ponto de impacto, quando preferir um Golpe de Ponta a um Golpe em Balanço, quando procurar frestas na armadura, quando fingir, quando usar uma Ataque Enganoso, quando usar um Ataque Rápido e como combinar todas essas coisas.

— Kromm

Dano Adicional

Às vezes, para um oponente se tornar uma ameaça, ele não precisa aumentar sua chance de acertar, mas sim aumentar seu dano quando acerta.

Ataque Dedicado (Forte) (Artes Marciais, pág. 98): Concede um pequeno bônus de dano para um ataque corpo a corpo bem sucedido, mas diminui a capacidade de defesa.

Ataque Total (Forte) (pág. MB365): Concede um bônus de dano a um ataque bem-sucedido com uma arma motora de combate corpo a corpo. Perde todas as defesas ativas do turno.

Golpes Poderosos (pág. MB357): Gaste 1 PF por ataque para obter o bônus de dano de um Ataque Total (Forte) com uma manobra de Ataque normal e sem perder as defesas ativas no turno.

Montaria ou Veículo (págs. MB397 e MB469–470): Usar uma arma corpo a corpo de uma montaria ou de um veículo com velocidade de 7 ou mais em relação ao alvo aumenta o dano. Também inflige uma penalidade para acertar, usando o menor NH entre a perícia de Arma de Corpo a Corpo ou Cavalgar.

Empunhadura Invertida (Artes Marciais, pág. 112): Mais adequado para facas e outras armas de combate corpo a corpo, esta pegada aumenta o dano GdP enquanto reduz o dano GeB. Também afeta o Alcance da arma, restringe quais hexágonos podem ser atacados normalmente e melhora ligeiramente os efeitos de um Ataque Enganoso ou Fintar bem-sucedidos.

Mestre de Armas (pág. MB70): Esta vantagem concede um bônus de dano ao GeB e GdP para armas motoras de combate corpo a corpo.

Qualidade da Arma (págs. MB274, 277): Algumas armas podem receber um bônus em seu dano por serem de qualidade superior ou altíssima. O *Artes Marciais* expande essas regras (*Armas de Qualidade, Artes Marciais, pág. 216*), e o *Ultra-Tech* adiciona materiais ainda mais exóticos (*Ultra-Tech, págs. 163–164*). Observe que as armas de fogo recebem um bônus em sua base Prec ou Mauf. em vez disso — veja *Qualidade da Arma de Fogo, High-Tech, pág. 79*.

Técnicas (págs. MB229–232; Artes Marciais, págs. 63–95): Uma variedade de técnicas pode aumentar o dano, incluindo Chute Descendente, Golpe Exótico com as Mãos, e Voadora.

Danos Especiais

Um inimigo que sabe aproveitar melhor a mudança das circunstâncias, e usa os ataques mais danosos para cada situação, é extremamente perigoso.

Ataques de Área e de Propagação (págs. MB413–414): Esses tipos de ataques (granadas de gás, mágicas de área, etc.) infligem dano a vários alvos ao mesmo tempo, sem diminuir, geralmente, conforme a distância do ponto de impacto. Mergulhar para se proteger ou retirar-se para fora da área de efeito são as únicas defesas.

Dano de Acompanhamento e Efeitos Conjuntos (pág. MB381): Alguns ataques infligem ferimentos adicionais que ocorrem simultaneamente com o dano primário (efeitos conjuntos) ou imediatamente após (dano de acompanhamento). Alguns desses ataques podem até ignorar completamente a RD. Observe que um efeito de dano secundário é uma avaliação de dano *completamente separada* do dano primário. Ele é avaliado e aplicado independentemente do dano do ataque primário.

Explosões (págs. MB414–415): Explosões têm o potencial de ferir vários alvos ao mesmo tempo. Além do dano ao alvo realmente atingido, uma explosão produz danos colaterais e, às vezes, de fragmentação. Mergulhar em busca de cobertura é a única defesa ativa efetiva. Inimigos realmente desafiadores podem atacar de longe, lançando explosivos no grupo.

Modificadores de Ferimentos (pág. MB379): O tipo de dano infligido desempenha um papel importante no aumento do dano geral. Ataques por perfuração e extremamente perfurantes multiplicam seu dano penetrante em $\times 2$; ataques por corte, e muito perfurantes, em $\times 1,5$; e pouco perfurantes, por $\times 0,5$. Todos os outros tipos de dano não têm modificador.

Pontos de Impacto (págs. MB398–400; Artes Marciais, pág. 137): Se estiver usando as regras opcionais de pontos de impacto, atacar partes específicas do corpo é uma tática muito eficaz. O dano no braço tem um efeito muito diferente do dano causado aos órgãos vitais ou ao crânio. Você deve estar bem ciente desses efeitos e permitir que guerreiros PdMs experientes ataquem pontos

fracos perceptíveis dos PdJs e atirem nas áreas onde eles causam mais dano. O **Artes Marciais** expande a lista apresentada no **Módulo Básico**. O suplemento também introduz a regra opcional de **Ataque Direcionado** (**Artes Marciais**, pág. 68), permitindo que os lutadores reduzam as penalidades usuais.

SUPERANDO ATAQUES

As seguintes ferramentas podem ajudar o MJ a limitar os efeitos do alto nível de habilidade de alguém. Embora muitas vezes seja mais eficaz lidar com oponentes de maior habilidade melhorando as defesas contra eles, manobrar a luta para interferir em sua capacidade de ataque também funciona.

Nível de Habilidade do Inimigo: Ataques

Muitas circunstâncias reduzem temporariamente o nível de habilidade de um combatente.

Agarrar (págs. MB370–371): Se agarrado, o alvo recebe uma penalidade de -4 na DX (e em todas as perícias baseadas na DX) até se libertar. Se apenas uma parte específica do corpo for agarrada, apenas as ações com essa parte do corpo serão afetadas. Para muito mais detalhes, consulte o livro **Martial Arts: Technical Grappling**.

Choque (pág. MB419): Quando alguém está ferido, DX e IQ (e todas as perícias baseadas neles) são imediatamente reduzidas até o final do próximo turno, até um máximo de -4 (ou -8, com Hiperalgia (Baixo Limiar da Dor)). Embora isso seja apenas temporário, pode permitir que inimigos experientes tentem manobras mais arriscadas, como Ataque Total ou Ataque Telegráfico, já que a chance de um ataque de retaliação é reduzida.

Combate Corporal (pág. MB391; **Artes Marciais**, págs. 114–119): Usar uma arma de combate à distância em combate corporal altera o ataque de à distância para corpo a corpo, permitindo que ele seja aparado (pág. MB376) e impondo uma penalidade ao NH igual à Magnit. da arma (em vez das penalidades de distância usuais). Se o **Artes Marciais** estiver sendo usado, armas maiores que Alcance “C” podem ser usadas em combate corporal, mas com penalidades significativas tanto para ataques quanto para defesas (veja **Armas Longas em Combate Corporal**, **Artes Marciais**, pág. 114).

Finta Defensiva (**Artes Marciais**, pág. 103): É determinada como qualquer outra finta, mas ao invés de aplicar uma penalidade na jogada de defesa do alvo, ela aplica a penalidade na próxima jogada de ataque do alvo contra aquele que está fazendo a finta.

Posições (pág. MB551): Aqueles em qualquer posição que não seja “em pé” são penalizados em qualquer ataque corpo a corpo, conforme resumido na **Tabela de Posições** na pág. MB551. Observe que é possível ser derrubado por um empurrão (pág. MB372), projeção (pág. MB378), derrubada (pág. MB370) ou arremesso de judô (pág. MB205).

Arma do Inimigo: Ataques

Se a arma de um oponente for inutilizada, seu NH com ela é irrelevante.

Armas de Enlaçar (págs. MB410–411): Certas armas de enredamento podem desarmar oponentes (por exemplo, boleadeiras), ou enlacá-los e imobilizá-los (por exemplo, laços e redes).

Desarmando (págs. MB400–401): Qualquer arma que possa aparar (incluindo um ataque desarmado) pode ser usada para derrubar a arma de um inimigo, conforme detalhado nas págs. MB400–401. A técnica Desarmar (pág. MB231) pode melhorar a chance de se livrar da arma com sucesso, enquanto a técnica Conservar a Arma (pág. MB231) pode ajudar o alvo a segurá-la.

Quebrando (pág. MB401): Ao contrário de desarmar, quebrar pode ser feito com qualquer arma, mesmo uma de combate à distância — o procedimento para acertar é o mesmo, mas em vez de uma Disputa Rápida em um acerto bem-sucedido, simplesmente avalie o ando contra a arma (dano para objetos inanimados é explicado nas págs. MB483–484). Mágicas como Fragmentar (**Magia**, págs. 116–117), Explodir (**Magia**, pág. 118) e Desintegrar (**Magia**, pág. 120) obtêm resultados semelhantes.

Segurar (pág. MB370): Ao fazer um teste de DX ou uma perícia de agarrar, com a penalidade usual por atacar o ponto de impacto da mão, alguém pode tentar agarrar a arma de um inimigo. Nos turnos seguintes, uma Disputa Normal de ST determina se a arma é retirada (o atacante vence) ou se o controle foi perdido (o alvo vence). Usar Tecinese (pág. MB92) para pegar uma arma também funciona!

MELHORANDO DEFESAS

Uma das melhores maneiras de aumentar a eficácia do combate é simplesmente não ser atingido — desviar-se do caminho dos ataques, apará-los, ou bloqueá-los com um escudo. Quando não é possível evitar ser atingido, a próxima melhor coisa é diminuir o dano recebido.

Bônus para a Defesa

Essas ações aplicam bônus diretamente às defesas ativas.

Aparar Cruzado (**Artes Marciais**, págs. 122–123): Permite que duas armas individuais aparem juntas, como uma arma de duas mãos, usando o melhor entre os dois níveis de Aparar. Isso concede um bônus à tentativa, mas nenhuma mão pode ser usada para aparar novamente pelo resto do turno.

Ataque Defensivo (**Artes Marciais**, pág. 98): Defesas melhoradas ao custo de causar menos dano com um ataque bem-sucedido.

Defesa Exaltada (pág. MB357): Com esta regra opcional, um guerreiro pode gastar 1 PF para obter um bônus em uma única jogada de defesa ativa.

Defesa Total (Defesa Aumentada) (pág. MB366): Melhora qualquer uma defesa ativa (Esquiva, Aparar ou Bloquear) até o turno seguinte.

Empunhadura Defensiva (**Artes Marciais**, págs. 111–112): Dá a uma arma corpo a corpo um bônus para aparar ataques do hexágono frontal, mas uma penalidade contra ataques dos hexágonos laterais. Veja a descrição para detalhes sobre outros efeitos.

Escudos (pág. MB374): Além de fornecer a possibilidade do Bloqueio, ter um escudo pronto adiciona seu Bônus de Defesa a qualquer teste de Esquiva, Aparar ou Bloqueio contra ataques dos hexágonos frontais ou do lado do escudo. Equipar os inimigos com um escudo pode ser a maneira mais fácil de melhorar suas defesas.

Esquiva Acrobática (pág. MB375): Com pelo menos um ponto na perícia Acrobacia, alguém pode, uma vez por turno, fazer um teste de Acrobacia antes de seu teste de Esquiva. O sucesso concede um bônus a essa esquiva; falha impõe uma penalidade.

Esquiva e Queda (pág. MB377): Semelhante a uma retirada, esta opção fornece um bônus à Esquiva contra ataques à distância, caindo no chão enquanto se esquiva. A desvantagem é que deixa o personagem deitado. Veja também as variações **Esquiva e Queda Altruística** e **Mergulho de Proteção**, ambas na pág. MB377.

Retirada (págs. MB377, MB391): Embora haja restrições significativas à retirada (veja a página 60), ela continua sendo uma das melhores maneiras de melhorar a defesa contra um ataque corpo a corpo uma vez por turno. Dar um passo para trás enquanto usa uma defesa ativa concede um bônus de +3 para Esquivar ou +1 para Bloquear ou Aparar (ou +3 para Aparar se estiver usando Boxe, Judô, Caratê ou qualquer perícia de esgrima) contra um único oponente no momento em que ele ataca. Por exemplo, combinar uma Retirada (+3) com uma Defesa Total (Defesa Aumentada) (+2) concede um bônus total de +5 para a Esquiva contra um único ataque!

Reduzindo o Dano

Mesmo os melhores lutadores são atingidos ocasionalmente. Existem algumas maneiras de diminuir o dano recebido que todos podem usar (ao contrário daqueles concedidos por vantagens como Resistência a Dano e Tolerância a Ferimentos). Inimigos formidáveis devem ter armaduras fortes o suficiente para resistir aos golpes medianos dos PdJs, mas não tão fortes que não tenham chance de serem feridos.

Armaduras (págs. MB282, MB378): Usar uma armadura é a maneira mais comum de evitar danos pessoais. A Resistência a Dano (RD) de uma peça de armadura subtrai diretamente do dano de um ataque bem-sucedido, então quanto mais RD, melhor. A maior vantagem de apenas amontoar peças de armadura é o peso — altos níveis de carga reduzem a Esquiva de um guerreiro (assim como o Aparar e ataques, se estiver usando armas de esgrima, Judô ou Caratê). Além disso, armaduras flexíveis podem permitir que certos tipos de dano inflijam “trauma por impacto”, mesmo sem penetrar a RD (veja *Armadura Flexível e Trauma por Impacto*, pág. MB379).

A RD de todas as armaduras é a RD de sua cobertura. Isso é mais ou menos a soma da RD e do PV do material, e reflete a RD de fato experimentada por aqueles por trás dela. Isso é maior do que a RD que a própria armadura possui, pela mesma razão que um homem atrás de outro homem com armadura corporal desfruta de mais RD do que o coitado dentro da armadura. A RD da armadura reflete uma combinação não única da RD do material da armadura e o PV correspondente ao peso da armadura. Por isso:

- Sua armadura dura e facilmente quebrável, obtém sua RD de um material de alta RD, baixo PV.
- Sua armadura macia e resistente a armas obtém seu DR de um material de baixa RD, alto PV.

Como a maioria dos jogadores detesta a ideia de manter registros do dano à armadura, não entramos no detalhamento do **Módulo Básico**... especialmente porque teríamos que ter regras para o tamanho do buraco (superar a RD do material apenas faz um buraco, na maioria das vezes).

Cobertura (págs. MB407–408): Proteger-se atrás de objetos e terrenos com altos valores de RD reduz o dano recebido, já que um ataque bem-sucedido precisa primeiro transpassar a cobertura (pág. MB408). Para detalhes sobre quais pontos de impacto são normalmente expostos, penalidades para acertá-los, etc., veja *Cobertura* (pág. MB407).

SUPERANDO DEFESAS

Enfrentar um oponente com defesas muito fortes pode ser difícil. Abaixo estão as opções para mitigar ou até mesmo neutralizar completamente as defesas ativas de um inimigo, a maioria das quais são cumulativas. Os lutadores experientes usarão o máximo que puderem para obter vantagem sobre seus oponentes.

Quase todas as penalidades de defesa são acumuláveis:

- Fintar.
- Ataque Enganoso (não cumulativo com Riposta).
- Contra-Ataque, Riposta ou Interromper Acertos [do **Artes Marciais**].
- Acertar seu inimigo com ambas as partes de um Ataque com Duas Armas (-1).
- Qualquer técnica que penalize defesas específicas (por exemplo, Voadora vs. Aparar).

- Atacar seu inimigo pela lateral (-2) ou nível elevado (-1 a -3).
- Atacar seu inimigo enquanto ele está deitado no chão (-3), ajoelhado (-2) ou sentado (-2).
- Atacar seu inimigo enquanto ele está atordoado (-4).

Por exemplo, um lutador com NH elevado e alto Deslocamento pode fintar e vencer por, digamos, 4 (-4) em seu turno; então apara um golpe inimigo, preparando um Contra-Ataque; e então em seu próximo turno corra ao redor de seu inimigo para o lado (-2) e faça seu Contra-Ataque (-2) como um Ataque Enganoso com um redutor de -6 para acertar (-3). Isso daria ao seu inimigo uma penalidade de -11 para se defender!

Nível de Habilidade do Inimigo: Defesas

A maneira mais prática de diminuir as defesas de um inimigo é aplicar penalidades diretamente às suas defesas ativas, ou às características subjacentes nas quais elas se baseiam.

Agarrar (págs. MB370–371; **Artes Marciais**, págs. 118–119): Agarrar com sucesso um inimigo faz com que ele sofra uma penalidade de -4 na DX, o que por sua vez inflige -2 em Bloqueio e Aparar, e -1 em Esquiva (veja *Defesa Durante o Agarrar*, na pág. 123 do **Artes Marciais**). Ele é incapaz de dar um passo ou mudar de posição, o que significa que ele não pode recuar ou usar Esquiva Acrobática. Se está agarrando um membro, esse membro não pode bloquear ou aparar. O **Artes Marciais** e seu suplemento **Technical Grappling** acrescenta várias opções adicionais ao agarrar. Os novatos no **GURPS** muitas vezes ignoram a ação de agarrar, mas ela pode ser devastadora quando entendido e usada corretamente. Um inimigo que está imobilizado (pág. MB370) não pode usar defesas ativas até que ele se liberte! Tirando os mais fracos, todos os inimigos devem ter pelo menos algumas perícias de agarrar para resistir aos PdJs.

Levar o combate para o clinche ou para o chão deve ser uma opção de alto risco/alta recompensa em **GURPS**.

O risco é que seu inimigo possa antecipar sua rasteira, tiro, etc. usando uma defesa armada ou a técnica Aparar Agressivo. Isso vai machucá-lo, pois não há defesa contra esse dano. Mesmo se você agarrar seu oponente, ele pode vencê-lo na derrubada seguinte e mandá-lo para baixo, ou se espalhar e acabar em cima de você. Os detalhes completos estão em **Artes Marciais**, mas vamos apenas dizer que não é fácil conseguir uma posição.

A recompensa é que, uma vez que você consiga uma posição, é difícil se livrar de você. Praticamente a única maneira de seu inimigo fazer isso de forma confiável é ter consideravelmente mais ST e mais nível de habilidade em agarrar do que você. Se você fisicamente supera seu rival (mais ST) ou tem um treinamento melhor (mais nível de habilidade, técnicas aprimoradas e/ou certas vantagens especiais), então ele tem um problema. Se você tiver as duas pontas, ele vai acabar estrangulado, mutilado ou imobilizado. Novamente, **Artes Marciais** é o livro de referência para obter esses detalhes.

Tudo que foi exposto acima é pelo próprio design. Para evitar destinos horríveis, não crie um guerreiro malfeito e superespecializado. Você vai precisar do seguinte.

- Boas perícias de luta agarrada desarmada: Judô, Luta Greco-Romana, ou Sumô. Se você puder pegar duas, compre-as!
- ST decente e/ou NH em Luta Greco-Romana ou Sumô suficiente para merecer um bônus de ST.
- Se você for forte, a qualidade Agarrar Poderoso.
- Uma arma, juntamente com NH suficiente para usá-la bem mesmo com uma penalidade de -4 na DX — possivelmente com as técnicas Agarrar Armado e Combate Corporal.

- Perícias de atacar desarmado, de preferência com níveis acima do predefinido para Aparar Agressivo, Cotovelada, Cabeçada, e Joelhada.

Você não pode esperar fazer um personagem que só sabe bater, de baixa ST, e que ele sobreviva. Em combate misto — e todos os combates em um jogo genérico tendem a ser mistos — você precisa de alguma ST e perícias para agarrar, ou você terá problemas na primeira vez que lutar contra um inimigo mais equilibrado.

Observe também que, em **GURPS**, cada guerreiro é responsável por sua própria habilidade de agarrar. Essas não são igualitárias ou reflexivas. Enquanto no mundo real a situação é que, majoritariamente, assim que A agarra B, B agarra A de volta, o **GURPS** não o força a fazer isso. Para todos os efeitos, se A agarra B e B não agarra de volta, A tem posição, está no controle, e assume-se que tem qualquer uma das várias opções ao agarrar que, embora não finalizem a luta, são definitivamente vantajosas.

Assim, até que B o agarre de volta, A tem todas as vantagens sobre B. Em particular, A *não* tem penalidades, e pode de fato usar a Joelhada de forma mais eficaz e avançar seu agarrão para uma tentativa de derrubada, imobilização, chave, etc.; sua única dificuldade é que ele deve abrir mão de seu agarrão para usar as mãos ou fazer uma retirada. Considerando que B está com um redutor de -4 na DX; -2 para Bloqueio ou Aparar, e -1 para Esquiva; não pode atacar ou defender com um membro agarrado; não pode fazer uma retirada ou usar Esquiva Acrobática; e não recebe nenhuma vantagem ao lançar uma Joelhada ou tentar um movimento de agarrar.

Uma vez que B agarra de volta, A e B podem usar a Joelhada de forma mais eficaz; tentar iniciar uma derrubada, imobilização, chave, etc.; recebem uma penalidade de -4 para DX; -2 para Bloqueio ou Aparar, e -1 para Esquiva. Nenhum deles pode atacar ou defender com um membro agarrado, ou fazer uma retirada ou usar Esquiva Acrobática.

Consequentemente, é vantajoso para você ser aquele que agarra primeiro. Ao iniciar, você cria uma situação em que seu inimigo sofre uma penalidade para conseguir retribuir. Se ele não for muito habilidoso, você pode ganhar o controle cedo e dominar a luta. Se ele for habilidoso o suficiente para absorver uma penalidade de -4, ou apenas disposto a fazer um Ataque Total, então essa vantagem é apenas momentânea. Se ele insistir em não te agarrar de volta — bem, isso é problema dele.

Atacando Pelos Lados, Pelas Costas, e Por Cima (págs. MB390–391, MB402): Não atacar pela frente do alvo é uma maneira útil de impor penalidades de defesa (consulte a pág. MB385 para um diagrama de quais hexágonos são considerados frontais, laterais e costas). Ataques pelas laterais impõem uma penalidade de -2 à defesa — e se o ataque pelas costas for em um alvo que o alvo que não está ciente dele, não há defesa ativa! Guerreiros velozes podem começar na frente de um inimigo e correr para os hexágonos laterais ou os das costas (veja *Ataques Esquivos*, pág. MB391). Ataques de cima também podem impedir qualquer jogada de defesa ativa, ou pelo menos impor uma penalidade (veja *Ataque Vindos de Cima*, pág. MB402).



Ataque Enganoso (pág. MB369): Quando o NH efetivo da perícia de combate corpo a corpo é 16 ou mais, empregar um Ataque Enganoso raramente é uma má ideia, já que qualquer rolagem de 17 ou 18 será um fracasso, de qualquer maneira. Aplique o redutor de -1 na defesa ativa do inimigo para cada -2 recebido desta forma. Veja *Tiros Preditivos* no **Artes Marciais** (pág. 121) para ataques enganosos com armas de combate à distância.

Se eu estivesse reescrevendo o **Módulo Básico**, eu provavelmente diria que se seu nível de habilidade efetivo de combate estiver acima de 16 depois de todos os modificadores, você deve reduzi-lo para 16 e aplicar metade dessa redução na defesa do inimigo. *É importante nesse nível!*

Ataque com Duas Armas (pág. MB417): Se ambos os ataques de um Ataque com Duas Armas forem direcionados a um único alvo, ele defende com redutor de -1.

Ataque Total (Fintar) e Fintar (pág. MB365; **Artes Marciais**, págs. 103–104): Fintas permitem que um lutador aplique sua margem de sucesso em uma Disputa Rápida como uma penalidade direta à defesa ativa de seu alvo. Observe que se Fintar for seguida no próximo turno por um Ataque Total (Duplo), Golpe Rápido, etc., a penalidade de Fintar se aplica a *ambos* os ataques! Um escudo também pode ser usado para Fintar (fazendo um teste contra a perícia Escudo) depois de ter sido usado para atacar o alvo pelo menos uma vez. Veja *Fintas à Distância* em **Artes Marciais** (pág. 121) para fintas com armas de combate à distância.

Em particular, Fintar (pág. MB365) e Ataque Enganoso (pág. MB369) existem explicitamente para permitir que heróis de NH elevado vençam lutas contra inimigos tímidos com facilidade, e desfilam golpes em chefões monstros difíceis-mas-desajeitados com alguma regularidade. De fato, essas regras são as principais razões pelas quais vale a pena continuar investindo pontos em perícias de combate.

Atordoamento (pág. MB420): Alguém sofrendo um atordoamento recebe uma penalidade de -4 em todas as defesas ativas e não pode fazer uma retirada. Formas comuns de infligir atordoamento são golpes fulminantes e qualquer coisa que exija um teste para evitar nocaute e atordoamento (como ferimentos graves, ferimentos incapacitantes e ataques à cabeça ou órgãos vitais infligindo ferimentos suficientes para causar uma penalidade de choque). Um lutador preso em estado de atordoamento perpétuo está em apuros!

Batida (Artes Marciais, pág. 103): Uma batida exige uma manobra Fintar, mas visa apenas uma defesa ativa específica em vez de todas, e depende de ST em vez de DX — veja a descrição para detalhes. Se uma batida for bem-sucedida, a margem de sucesso é aplicada como penalidade à defesa alvo.

Carga (pág. MB17): O peso das armas, armaduras e outros equipamentos que um lutador carrega em relação à sua ST pode diminuir sua Esquiva. Também interfere em perícias de combate desarmado como Judô e Caratê.

Combate em Diferentes Níveis (págs. MB402–403): Para armas de combate corpo a corpo, atacar de um nível mais alto inflige ao alvo uma penalidade de defesa com base nas alturas relativas envolvidas.

Contra-Ataque (Artes Marciais, pág. 71): Esta técnica de combate corpo a corpo permite um teste contra o NH de Contra-ataque no turno imediatamente após uma defesa ativa bem-sucedida contra o alvo. Se for bem-sucedido, o alvo sofre uma penalidade nas defesas ativas e em qualquer teste para resistir a uma Disputa Rápida de agarrar.

Empurrão e Projeção (págs. MB372, MB378): Ainda outra tática contra um inimigo com defesas altas é usar um empurrão ou outro ataque que inflija uma projeção. Alguém sofrendo uma projeção pode cair no chão, e então sofrerá a penalidade normal para todas as defesas ativas.

Falcatrúia (Artes Marciais, pág. 103): Uma falcatrúia exige uma manobra Fintar e permite o uso de IQ na Disputa Rápida resultante. O alvo pode usar seu teste de habilidade normal baseado em DX, um teste de habilidade baseado em Per ou sua perícia Tática. Se o artil for bem-sucedido, a margem de sucesso é aplicada como penalidade à defesa ativa do alvo.

O objetivo da Batida e da Falcatrúia *não* é retirar de seu alvo os benefícios de sua DX. Na verdade, seus níveis e escolha de níveis são *totalmente irrelevantes* à questão. O objetivo da Batida e da Falcatrúia é compensar *você* pela *sua* DX baixa. Se seu inimigo está oferecendo resistência com Espadas de Lâmina Larga-15 baseada em DX, e você é um grande ogro com ST 20, DX 11 e Espadas de Lâmina Larga-12, ou um mago com IQ 16, DX 8 e Espadas de Lâmina Larga-10, então é claramente melhor você tentar uma Batida disputando 21 vs. 15 ou Falcatrúia disputando 18 vs. 15, respectivamente, do que Fintar 12 vs 15 ou 10 vs. 15. É para isso que servem essas regras. Eles abordam casos em que o lutador que está fazendo o movimento complicado tem pontuações melhores do que a DX, e olham apenas para essas pontuações em relação à sua DX. A pontuação do outro lutador nem é importante.

Dito de outra forma, essas são opções para guerreiros “grandes” ou “inteligentes”, para mantê-los competitivos apesar do baixo DX. Elas servem a esse propósito. Essas opções não existem para anular os oponentes baseadas na DX de tais lutadores, que pagaram pontos por sua DX e que podem legitimamente esperar que isso importe. Em último caso, essas opções são extraordinariamente generosas para aqueles que optaram por não comprar a pontuação que as regras dizem que você precisa para ser um bom combatente. Eles não são restritivos de maneira alguma.

Ferimento (pág. MB419): Quando um combatente estiver com menos de 1/3 dos PV, sua Esquiva é reduzida pela metade (arredondado para cima).

Interromper Acertos (Artes Marciais, pág. 97): Um Interromper Acertos é um caso especial da manobra Aguardar, “atacar meu inimigo enquanto ele ataca”. Pode infligir uma penalidade de defesa ativa para ambos, um ou nenhum dos lutadores — veja a descrição para detalhes.

Manguais (pág. MB406): Manguais são difíceis de se defender, e armas de esgrima não podem aparar-los, a menos que sejam seguradas com uma Empunhadura Defensiva (devido às suas lâminas leves).

Posições (pág. MB551): Defender-se de uma posição que não seja “em pé” ou agachado impõe penalidades. Lembre-se que é possível ser derrubado por um empurrão (pág. MB372), projeção (pág. MB378), derrubada (pág. MB370) ou arremesso de judô (pág. MB205).

Retirada (pág. MB377): Fazer uma Retirada é ótimo para a defesa, permitindo o dar um passo atrás e conceder um bônus à defesa ativa. No entanto, ela tem inúmeras restrições que o MJ deve estar ciente para reduzir o uso excessivo: um lutador só pode fazer uma retirada por turno; deve haver um hexágono “livre” atrás dele para que possa se mover; e não pode fazer a retirada se estiver ajoelhado, sentado, agarrando (ou sendo agarrado), atordoadado ou depois de correr no turno anterior. Além disso, lembre-se de que a maioria dos combates não ocorre em um piso perfeitamente liso e desobstruído — geralmente há todo tipo de piso e obstáculos no campo de batalha (hidrantes, meios-fios, detritos, postes telefônicos, prédios, carros, outros lutadores, etc.) que restringem a habilidade de fazer uma retirada turno após turno. (Usar um mapa hexadecimal torna mais fácil acompanhar exatamente onde esses tipos de coisas estão em relação aos combatentes.)

Você certamente pode tornar as pessoas mais cautelosas sobre o uso excessivo de retiradas colocando algumas “surpresas” no campo que só aparecem no mapa do MJ, porque não há como detectá-las a menos que você saia do tempo de combate e comece a perceber o ambiente com cuidado. Exemplos de surpresas incluem poços cobertos, minas terrestres e efeitos de mágicas invisíveis. Numerar hexágonos numerados é bom para manter o controle dessas coisas. A segunda ou terceira vez que um PdJ faz uma retirada e cai num buraco (“Você desvia do golpe de espada facilmente. No entanto, você recebe 1d de dano por perfuração do poço com espinhos, e agora todos conseguem dar tiros fáceis na sua cabeça.”), as pessoas vão começar a valorizar a terra firme que conhecem muito mais.

Outra que costumo usar em minha campanha é a “posição defensiva”: os PdJs têm uma porta, um espaço estreito entre os caminhos, uma pequena plataforma etc. que engargalam um número superior de inimigos em um front administrável e/ou concedem uma vantagem de altura aos PdJs. As retiradas são bem-vindas. Se o fizerem, porém, os inimigos que ainda não agiram estão livres para se intrometer e anular, até mesmo assumir a posição vantajosa dos PdJs. Agora os PdJs estão flanqueados e em apuros. Na segunda ou terceira vez que eu fiz isso, os jogadores perceberam que um homem na vanguarda ferido era melhor do que fazer com que ele recebesse +3 em Esquiva e não fosse ferido.

E ainda outra tática é o “limite conhecido”: os PdJs estão na beira de um penhasco, em um píer que se projeta sobre a água (ou uma queda para a morte, em uma aeronave!), recuados contra um poço de lava ou qualquer outra coisa. Todos os PdJs e jogadores sabem que o limite está lá. Fazer uma retirada significa ferimentos terríveis, e até mesmo a morte.

Os dois últimos são completamente abertos e honestos — sem mapas secretos, sem acusações contra MJ movendo obstáculos escondidos — e funcionam bem mesmo para os grupos de jogos mais competitivos. Todas as três opções são totalmente adequadas para cenários de combate heróico. Na verdade, todos os três são realistas. As defesas do mundo real são normalmente estáticas, a menos que você controle o terreno atrás de você e possa defender com segurança.

Riposta (Artes Marciais, pág. 125): Uma Riposta é semelhante a um Ataque Enganoso, exceto que reduz seu Aparar, e não a perícia de ataque corpo a corpo. No turno seguinte a um aparar bem-sucedido, aplique o valor pelo qual o Aparar foi reduzido como penalidade a uma das defesas ativas do alvo.

Se eu estivesse reescrevendo o Módulo Básico, eu provavelmente diria que se seu nível de habilidade efetivo de combate estiver acima de 16 depois de todos os modificadores, você deve reduzi-lo para 16 e aplicar metade dessa redução na defesa do inimigo. É importante nesse nível!

– Kromm

Arma do Inimigo: Defesas

Se a defesa do oponente for um Aparar muito alto com uma arma leve, um atacante com uma arma pelo menos três vezes mais pesada pode quebrar sua arma (veja *Aparando Armas Pesadas*, pág. MB376). Além disso, as sugestões apresentadas em *Arma do Inimigo: Ataques* (pág. 57) podem ser usadas facilmente para livrar um inimigo das tanto das defesas de sua arma quanto dos seus ataques.



Defesas e Atacantes Múltiplos

Mesmo guerreiros de altos níveis de habilidade têm problemas para se defender contra mais de um atacante ao mesmo tempo. Mudar o combate de um contra um para um contra dois, ou mesmo um contra três, faz uma *grande* diferença. Lutar contra mais de três oponentes ao mesmo tempo exige habilidades lendárias de combate!

Conforme observado em *Atacando Pelos Lados, Pelas Costas, e Por Cima* (pág. 59), os ataques laterais e pelas costas impõem penalidades às defesas ativas, e vários atacantes acharão mais fácil lançar ataques desses hexágonos. O maior desafio de lutar contra mais de um inimigo é acompanhar o número de ataques — cada defesa ativa só pode ser usada algumas vezes por turno antes de serem afetadas por penalidades. Se for realmente cercado, os resultados são ainda piores.

Os efeitos de estar cercado estão embutidos no sistema de combate. Eles não costumam assumir a forma de bônus reais para o atacante, mas sim de penalidades e/ou opções limitadas para o defensor. Especificamente:

- Você rapidamente ficará sem defesas ativas, porque você só pode bloquear uma vez (pág. MB375) e sofrerá uma penalidade se aparar mais de uma vez (pág. MB376).
- Pelo menos um de seus inimigos estará no hexágono pelas suas costas, e você não terá nenhuma defesa ativa contra os ataques dele. Veja pág. MB391.
- Pelo menos dois de seus inimigos estarão em seus hexágonos laterais. Você se defenderá contra os ataques deles com um redutor de -2 e não poderá bloquear/aparar com a mão esquerda (direita) contra o inimigo do lado direito (esquerdo). Veja pág. MB390. Além disso, o BD do seu escudo só ajudará contra o atacante do lado do seu escudo (pág. MB287).

- Seus três inimigos restantes estarão em seus hexágonos frontais. Você pode se defender contra eles normalmente, mas não pode fazer uma retirada, porque há pessoas ocupando todos os hexágonos para os quais você pode se retirar. Veja pág. MB391.
- Se seus oponentes decidirem atacar você em combate corporal, eles receberão bônus para DX e ST. Veja pág. MB392.

Armas de Duas Mãos (*Artes Marciais*, pág. 122):

Para uma arma empunhada com as duas mãos preparada (usando a perícia Armas de Haste, Lança, Bastão ou Espada de Duas Mãos) e com pelo menos dois metros de comprimento, a penalidade para várias defesas em um turno pode ser reduzida pela metade. Essas armas também podem se defender contra um Ataque com Duas Armas com um único Aparar, com redutor de -1.

Armas de Esgrima (págs. MB177, B376): Usar uma arma de esgrima com uma perícia apropriada (Adaga de Esgrima, Rapieira, Sabre, Terçado) reduz a penalidade de várias defesas em um único turno (ainda mais com as vantagens Treinado por um Mestre ou Mestre de Armas). As penalidades só se aplicam se a *mesma* mão aparar mais de uma vez em um turno; o primeiro aparar para cada mão não tem modificadores (a menos que seja a mão “inábil”, caso em que ela apara com o redutor normal de -2).

Defesa Total (Defesa Dupla) (pág. MB366): Permite que o combatente escolha uma segunda, e diferente, defesa ativa contra um ataque se a primeira defesa ativa falhar. Observe que se aparar com uma mão, aparar com a outra mão é uma defesa diferente (permitindo duas tentativas de defesa contra o mesmo ataque, uma com cada mão).

Defesa Dupla não altera quantas defesas você pode tentar no total — aumenta o número de defesas que você pode tentar contra cada ataque. Faz mais sentido começar com uma esquiva, porque ela é “liberada” e se funcionar, você pode guardar seu precioso bloqueio e aparar (e se não funcionar, você pode recorrer a um deles). Provavelmente, poderíamos ter chamado de “Defesa Total (Esquiva Primeiro!)” e na maioria das vezes estaria correto, mas haverá guerreiros para os quais bloquear e aparar, aparar e bloquear, aparar para a esquerda e depois para a direita, aparar e então a mágica Translocação, etc. serão preferíveis.

Tentativas de Aparar por Turno (pág. MB376): Usando a *mesma* arma (preparada) ou mão para aparar múltiplos ataques em um turno tem um redutor cumulativo de -4 por tentativa (ou -2 com uma arma de esgrima, ou com Treinado por um Mestre ou Mestre de Armas; ou -1 se tiver ambos). Há uma penalidade de -2 para aparar com a mão “inábil” com armas, desarmado, ou sem habilidade (sem a vantagem Ambidestria).

Tentativas de Bloqueio por Turno (pág. MB375; *Artes Marciais*, pág. 123): Bloqueios são geralmente restritos a uma tentativa por turno (ainda assim, consulte Bloqueios Múltiplos na pág. 123 do *Artes Marciais*).

Tentativas de Esquivas por Turno (págs. MB374–375; *Artes Marciais*, pág. 123): Esquiva é a única defesa ativa que permite um teste contra todos os ataques que você está ciente sem penalidade (ou com uma penalidade de -1 cumulativa por esquiva após a primeira, se estiver usando a regra opcional *Limite de Esquivas Múltiplas* na pág. 123 do *Artes Marciais*). Veja também *Esquiva Restrita Contra Armas de Fogo* no *Artes Marciais* (pág. 123).

CAPÍTULO SETE

EXEMPLO DE CONDUÇÃO DA AVENTURA

O Mestre (Marcos) estruturou sua campanha e o mundo do jogo para ser algo divertido para ele e para todos os jogadores. Ele ajudou os jogadores a criar PdJs bem equipados para explorar este mundo e sobreviver a seus desafios (veja o Capítulo 2). Ele projetou uma aventura básica para apresentá-los ao mundo da campanha (veja o Capítulo 4). Agora, é hora de realmente conduzir a aventura!

Seria necessário um livro separado para transcrever completamente a sessão de jogo real de um grupo de RPG. Este capítulo, em vez disso, concentra-se em apenas alguns encontros importantes.

Os aventureiros são detalhados nas págs. 19–21. Ana é Beldin, um guarda municipal; Josué é Jax, um arqueiro; e Pedro é Rory, uma “pessoa do povo” carismática.

SENDO O MESTRE: EXEMPLO

Marcos leu todos os recursos importantes listados no Capítulo 5 — muitos deles mais de uma vez. Ele também baixou e imprimiu três cópias das **Fichas de Combate GURPS** para seus jogadores, preencheu uma Planilha de Controle do Mestre com todas as informações relevantes, e tem um **Escudo do Mestre GURPS** à mão com as tabelas e regras mais comuns.

ANTES DA SESSÃO: EXEMPLO

Esteja Preparado: A sessão de jogo é na casa de Marcos, então antes que os jogadores comecem a chegar, ele se certifica que a sala onde estarão jogando esteja bem iluminada e preparada. Em seu lugar à mesa estão os livros **GURPS** que possui, o **Escudo do Mestre GURPS**, cópias da aventura e dos três personagens, uma Planilha de Planejamento de Campanha e da Planilha de Controle do Mestre preenchidos, três conjuntos das **Fichas de Combate GURPS**, lápis, papel e um monte de dados.

Socialize: Josué chega primeiro, e ele e Marcos conversam sobre o último jogo de computador que ambos estão jogando. Ana e Pedro chegam mais tarde, e todos passam algum tempo atualizando a semana, o trabalho, os filmes mais recentes etc. antes de mergulharem na aventura.

Recapitule: Esta é a primeira sessão, então não há nada para recapitular.

Responda a Perguntas: Marcos pergunta se há alguma dúvida. Existem algumas menores, mas nada muito relevante.

Josué: Só para esclarecer — o resultado que eu tenho que obter nos dados para ter sucesso em alguma coisa é *abaixo* do meu nível de habilidade efetivo, é *esse número*, ou *maior* que ele?

Marcos: Se seu nível de habilidade efetivo em algo for, digamos, 14, você precisa de um resultado 14 ou menos.

Ana: Não me lembro se meu personagem Beldin ainda está na guarda da cidade de Kharston, agora, ou se ele costumava ser um guarda da cidade.

Marcos: [Verifica suas anotações.] Você decidiu que Beldin estava na guarda da cidade até cerca de uma semana atrás, quando ele tirou uma licença em preparação para deixar a cidade com seus amigos.

Relaxe e Divirta-se: Marcos faz uma pausa mental, relaxa e — aí vão eles!

DURANTE A SESSÃO: EXEMPLO

Marcos dá mais uma olhada em suas anotações enquanto decide como quer iniciar a aventura.

Comece Com Alguma Ação

O primeiro encontro é para o grupo ser entrevistado por um comerciante chamado Tignis para um possível trabalho. Marcos de repente percebe que prefere começar as coisas com um pouco mais de urgência, para chamar a atenção do grupo e puxá-los imediatamente para o jogo. Suas escolhas são limitadas pelo fato de o jogo começar em uma cidade pequena, com PdJs inexperientes, mas ele quer colocar *algum* tipo de conflito inicial no caminho do grupo.

Então, enquanto eles caminham pelo aglomerado de armazéns para chegar ao Tignis', um grupo de quatro jovens arruaceiros começa a provocá-los. Marcos decide que eles são de uma casa mercante rival do pai de Rory e reconheceram Rory como seu filho. As provocações e zombarias verbais aumentam (apesar das tentativas de Rory em usar Diplomacia e Lábria), e um dos arruaceiros joga

um punhado de lama em Rory, que fracassa em seu teste de Esquiva. A lama molhada jogada encharca sua camisa branca, e uma briga começa.

Marcos apenas assume que todos os arruaceiros têm atributos 10, com um NH 11 em Briga, usam roupas normais sem RD digna de nota, preferem a ação Ataque Total e ficam fora de combate assim que seu PV chega a 0 (embora provavelmente fugirão muito antes disso). O grupo vence essa luta com facilidade em apenas alguns segundos, colocando seus adversários para correr, mas agora eles estão todos cobertos de lama e não apresentáveis para uma reunião de trabalho.

A casa de Rory é a mais próxima, então os PdJs correm para lá, trocam de roupa rapidamente e correm de volta para ver Tignis. Marcos explica que Beldin e Jax têm um Deslocamento Básico maior que o de Rory, então eles precisarão diminuir a velocidade e correr na velocidade dele para todos chegarem juntos. Ele descreve a corrida louca pela cidade, com alguns testes fáceis de DX para evitar obstáculos. O grupo chega ao armazém de Tignis com 20 minutos de atraso.

Marcos (como Tignis): Bem, bem, veja quem finalmente resolveu aparecer à minha porta. Talvez eu não apenas os contrate, mas também lhes dê um bônus por tal pontualidade. Que tal? Vão embora. Não vejo utilidade em guardas que não sabem dizer onde está o sol no céu!

Pedro prefere não admitir a Tignis o que realmente aconteceu, pois não mostraria muito profissionalismo do grupo, então ele decide contar uma história mais favorável.

Pedro (como Rory): Madame Tignis, nossos mais profundos arrependimentos por mantê-la esperando. Sem dúvida, seu tempo é mais valioso. Mas fomos incumbidos esta manhã de vigiar uma das recentes importações de frutas doces Ladavianas feitas por meu pai e descobrimos que os ratos começaram a se banquetear com elas. Por mais que quiséssemos estar prontos para o nosso encontro com você, não podíamos em sã consciência deixar os bens de meu pai serem arruinados por vermes. [Fora do personagem, Pedro diz o que quer fazer.] Marcos, eu gostaria de tentar um teste de Influência em Tignis, usando minha perícia Diplomacia.

Testes de Influência são feitos contra (NH na perícia de influência + modificador de reação). O modificador de reação normal de Rory é +5 (+1 pelo Atraente, +2 pela Carisma e +2 pela Voz Melodiosa), mas Voz Melodiosa já está contabilizada em seu NH 14 de Diplomacia, então ele só usa o +3 de sua Aparência e Carisma. Seu NH efetivo é 17, em uma Disputa Rápida contra a Vontade de Tignis que é 12.

Pedro obtém 11 como resultado em 3d, para uma margem de sucesso de 6 (NH 17 — resultado 11). Marcos obtém 9 como resultado em 3d, para uma margem de sucesso de 3 (Vontade 12 — resultado 9). Rory vence a Disputa Rápida por 3 pontos (a diferença entre as duas margens de sucesso).

Marcos: Tignis definitivamente parece irritada por você ter se atrasado para seu compromisso, mas ela também está satisfeita com sua lealdade ao proteger as frutas de seu pai. Depois de refletir por um momento, ela convida todos vocês para a sala dos fundos do armazém.

Preste Atenção aos Jogadores

O jogo progride bem a partir desse primeiro encontro. Tignis oferece para os PdJs o trabalho de encontrar uma rota segura para Mossenway, o qual aceitam por unanimidade. Rory a convence com sucesso sobre o pagamento justo de \$350 por cabeça, e eles planejam sair na manhã seguinte.

Enquanto caminham de volta para suas casas, eles passam algum tempo conversando. Uma das coisas que eles discutem é por que razão Tignis concordou em entrevistá-los, para começo de

conversa. Rory afirma que foi simplesmente um favor ao pai, mas Beldin acredita que é algo mais sinistro — ele acha que Willem “conhece algum podre” de Tignis e usou isso como poder de barganha. Marcos havia originalmente escrito a entrevista como apenas uma brincadeira entre colegas, mas decide que pode ser mais interessante se Tignis realmente tiver alguns segredos a esconder, segredos que o pai de Rory, Willem, conhece. Ele marca isso em suas notas para mais tarde.

Deixe os Jogadores se Divertirem

Os PdJs pegam seus suprimentos de Tignis pela manhã e partem para Mossenway. Enquanto eles viajam, os jogadores interpretam algumas de suas conversas de personagens, então Marcos apenas permite que eles se divirtam. Muitas dessas conversas detalham suas histórias e personalidades, e Marcos toma mais notas.

Tenha Sempre um Encontro Pronto

Enquanto eles viajam, Marcos tem em mente o encontro “Lobo Preso”, caso as coisas comecem a se arrastar. O ritmo parece bom para todos, porém, e eles continuam a caminho de Mossenway. Ao longo de alguns dias no jogo, o grupo experimenta uma breve chuva, uma grande árvore com um tronco que se parece com um rosto e um grande lago coberto de folhas (que eles acampam ao lado de uma noite).

Inclua Todos

Marcos percebe que o aventureiro de Pedro, Rory, tem sido o foco de mais situações do que os outros do grupo. Foi Rory quem convenceu Tignis a dar-lhes uma entrevista de emprego depois que chegaram atrasados; ele também é aquele que faz os testes noturnos de Sobrevivência, e aquele que tenta desenhar o mapa à medida que avançam (já que ele tem o IQ mais alto e o predefinido mais alto para Cartografia). Marcos faz um esforço consciente para dar mais a Beldin e Jax o que fazer.

Adapte para os Aventureiros

Quando o próximo dia de viagem começa, Marcos menciona a Jax que a área pela qual eles estão andando é o lar de muitas codornas. Jax começa a cavalgar com seu arco e, eventualmente, ensaca uma bela codorna gorda com um impressionante tiro de arco de quase 50 metros de distância. Naquela noite, o grupo aproveita completamente o tempo que darão nas rações sem graça de campanha.

Marcos decide mudar o lobo no encontro “Lobo Preso” de simpático e precisando de resgate, para ser hostil e ameaçador. Ao levantarem o acampamento pela manhã, Beldin percebe um lobo a poucos metros de distância, olhando atentamente para ele. É esquelético, abatido, meio enlouquecido de fome, possivelmente até doente — Beldin tem tempo suficiente para gritar um aviso aos outros e Sacar Rápido sua espada antes que o lobo esteja sobre ele.

A batalha é cruel, mas termina em apenas alguns segundos. O lobo está sangrando no chão, e Beldin sofreu 2 PV de lesão de uma mordida profunda em sua panturrilha. Enquanto Rory pega o equivalente a um kit de primeiros socorros de seu equipamento, Beldin tenta parar seu próprio sangramento com uma tira rasgada de sua camisa. (Marcos revisa rapidamente as regras de Primeiros Socorros na página MB424.) Isso leva um minuto. O NH da perícia Primeiros Socorros de Beldin é 10, com um redutor de -2 pelo equipamento improvisado (pág. MB345), dando-lhe um NH efetivo de 8. Ana obtém um 13, fracassando por 5, e é incapaz de parar o sangramento. Marcos explica isso como a falta de jeito ocasionado por Beldin tentando trabalhar em sua própria ferida.

Rory chega com bandagens limpas e um cataplasma de plantas comum na região. Seu NH em Primeiros Socorros é 14, sem penalidades (ele está usando equipamento básico). Pedro primeiro faz um teste para parar o sangramento, e consegue por uma margem de 3, com um resultado de 11 — o ferimento de Beldin para de sangrar, e ele recebe 1 PV de volta (então ele agora está com apenas 1 perdido). Isso também leva um minuto. Rory então faz um curativo no ferimento e cuida de Beldin por mais 30 minutos, após o que ele faz outro teste de Primeiros Socorros. Pedro consegue novamente, com um resultado de 9, permitindo que ele restaure 1d-3 PV para Beldin. Pedro tem um resultado de 5 em 1d, restaurando um total de 2 PV. Isso inclui o 1 PV já recuperado, então Beldin recupera apenas mais 1 PV, mas isso é suficiente para trazê-lo de volta à saúde total.

Marcos não tem certeza se deve buscar uma possível doença ou infecção desta ferida, para ganchos de história posteriores. Ele faz Ana fazer um teste contra o HT de Beldin de 13, por via das dúvidas — ela tem um resultado de 8 em 3d, sendo um sucesso por margem de 5. Marcos imagina que Beldin ficará bem.



Encontro: Pedágio dos Bandidos

No quinto dia, o grupo faz uma parada para almoçar como de costume, depois continua a viagem a pé para descansar os cavalos. Eles seguem uma curva na trilha e vêem três figuras desagradáveis e dois cavalos logo à frente (Kalee e dois bandidos, detalhados na seção PdMs da aventura; veja págs. 32–33). Embora originalmente parados na estrada, os três dão alguns passos para o lado enquanto o grupo se aproxima. Incertos de quem eles são, e não querendo parecer hostis montando, os PdJs continuam caminhando lentamente em direção às figuras. Beldin silenciosamente tira o escudo do cavalo e o prepara quando eles se aproximam.

Rory e Kalee trocam um breve “bom dia” enquanto os dois grupos se encontram. Todos os três bandidos parecem cautelosos e têm suas mãos apoiadas perto dos punhos de suas espadas, mas parece que eles planejam deixar os PdJs passarem. Nessa situação tensa, Marcos pede a Ana um teste de autocontrole de 12 para a Irritabilidade de Beldin. Ela joga os três dados e falha com um 14. Beldin é compelido a atacar.

Ana (como Beldin): Esta estrada não é sua, seus montes de esterco fedorentos!

Os bandidos respondem imediatamente e se movem para engajar — o combate começa! Primeiro, Marcos anota a sequência de turnos (pág. MB363) em sua Planilha de Controle do Mestre, com base na Velocidade Básica de todos os participantes. Rory e os bandidos estão empatados em Velocidade Básica e DX, então Marcos joga 1 dado para determinar quem vai primeiro, números ímpares para os bandidos, números pares para Rory. Ele tira 4, então Rory vai antes dos bandidos. A sequência de turnos é: Jax (Velocidade Básica 6,25, DX 14), Beldin (Velocidade Básica 6,25, DX 12), Kalee (Velocidade Básica 5,75), Rory (Velocidade Básica 5,50, DX 11) e Bandidos Capangas (Velocidade Básica 5,50, DX 11).

Os dois grupos começam o combate a apenas quatro metros de distância. Jax vai primeiro e escolhe uma manobra Preparar para sacar sua espada curta da bainha. Beldin age em seguida e tenta Sacar Rápido sua espada larga — seu NH em Sacar Rápido (Espada) é 12, e Ana obtém um 10 em 3d, então a espada está agora preparada em sua mão. Ele escolhe uma manobra Avançar e Atacar, e tenta uma arremetida com escudo (pág. MB372) contra Kalee, o inimigo que usa a melhor armadura.

Abaixo está um exemplo detalhado, passo a passo, do combate entre Beldin e Kalee. Observe que enquanto a luta está ocorrendo, combates semelhantes entre Jax e um bandido capanga, e Rory e outro bandido capanga, também estão ocorrendo, com cada jogador declarando e resolvendo as manobras de seu próprio personagem à medida que seu turno na sequência chega.

As estatísticas de personagem para ambos os guerreiros são encontradas anteriormente neste suplemento (Beldin está nas págs. 19–20; Kalee está na pág. 33).

Beldin, Turno 1: Beldin escolhe a manobra Avançar e Atacar e tenta uma arremetida com escudo (pág. MB372) contra Kalee. Ele corre quatro metros, e Ana joga 3d contra seu nível de habilidade em Escudo que é 14, tendo sucesso com um 8. Marcos escolhe que Kalee apare, e joga 3d contra seu Aparar de 11, fracassando com um 13.

A fórmula para o dano do encontrão é $(PV \times velocidade)/100$. Para Beldin, isso equivale a $(14 \times 4)/100 = 0,56$. De acordo com a pág. MB371, frações acima de 0,5 são tratadas como 1d-1 de dano; Ana faz a avaliação de dano com 1d-1 e obtém um total de 3 (o resultado do dado foi 4). Como esta é uma arremetida com escudo, Beldin adiciona o BD de seu escudo médio, que é 2, à avaliação, para um resultado de dano final de 5.

O dano do encontrão de Kalee a Beldin equivale a $(13 \times 4)/100 = 0,52$, que também equivale a 1d-1 de dano. Marcos rola 1d-1 e obtém um total de 3 (o resultado do dado também foi 4).

Aplicando o dano de 5 de Beldin ao torso de Kalee, menos sua RD de 2, significa que Kalee recebe 3 pontos de dano por contusão. Marcos reduz seu PV de 13 para 10. Aplicando o dano de Kalee de 3 ao escudo de Beldin, menos sua RD de 7, significa que o escudo de Beldin não sofre dano (veja a *Tabela de Escudos*, pág. MB287).

Como a avaliação de dano de Beldin foi maior que a de Kalee, Kalee deve fazer um teste contra sua DX para permanecer de pé. Marcos joga 3d contra seu DX de 11, obtendo sucesso com um 9.

Marcos: Beldin ataca a guerreira, com o escudo erguido, e dá um encontrão nela com alto estampido de madeira contra couro. Ela resolutamente se mantém firme e não cai, mas parece ferida. Ela range os dentes e levanta a espada para atacar.

Kalee, Turno 1: Kalee foi ferida em 3 pontos de dano, mas como ela tem a vantagem Hipoalgia (Alto Limiar de Dor), ela não sofre a penalidade de -3 pelo choque. Ela escolhe a manobra de Atacar e tenta um ataque cortante com sua espada larga no pescoço de Beldin (NH básico de 15 em Espadas de Lâmina Larga, com redutor de -5 para acertar o pescoço). Marcos joga 3d contra seu NH

efetivo de 10, e obtém sucesso com 10. Ana então joga 3d contra o Bloqueio de Beldin que é 13 (3 + metade do NH em Escudo que é 14 = 10, +1 pelos Reflexos em Combate, +2 pelo BD do escudo de 2, total de 10 + 1 + 2 = 13), e obtém sucesso com um 7.

Marcos: A valentona faz um movimento em balanço suavemente para a garganta de Beldin, mas ele consegue levantar seu escudo bem a tempo de interceptar a lâmina.

Rory então faz seu primeiro turno, seguido por cada um dos bandidos. Nesse ponto, todos os combatentes completaram seu primeiro turno. Jax então inicia o segundo, seguido por Beldin.

Beldin, Turno 2: Beldin escolhe a manobra de Atacar e tenta um ataque cortante com sua espada larga no braço da arma de Kalee (-2 para acertar). Ana faz um teste contra o NH efetivo de Beldin que é 12 (NH básico de 14 em Espadas de Lâmina Larga, com redutor de -2 para acertar o braço), e consegue com um 11. Marcos joga contra o Aparar de Kalee de 11, e consegue com um 10.

Marcos: Beldin golpeia o braço principal de seu inimigo, mas ela habilmente desvia sua lâmina com a sua própria.

Kalee, Turno 2: Kalee escolhe a manobra Fintar e faz uma Disputa Rápida entre a sua perícia Espadas de Lâmina Larga, com NH 15, e o NH mais alto de Beldin, entre uma arma de combate corpo a corpo ou desarmado, que é 14 em Espadas de Lâmina Larga. Marcos joga para Kalee e obtém sucesso por 4 com um resultado de 11. Ana joga para Beldin e obtém sucesso por 2 com um resultado de 12. Kalee vence a Disputa Rápida por uma margem de 2 (sua margem de sucesso de 4, menos a margem de sucesso de Beldin de 2), e aplicará um redutor de -2 à defesa de Beldin no próximo turno.

Marcos: A tenente dos bandidos balança sua espada de forma irregular, tentando abrir um buraco na defesa de Beldin.

Muitos MJs não dizem aos seus jogadores quando um inimigo está fintando, mas Marcos sente que todo o grupo ainda está aprendendo o sistema e pode se beneficiar de acompanhar todos os passos.

Rory faz seu segundo turno, seguido por cada um dos bandidos, então Jax faz seu terceiro turno.

Beldin, Turno 3: Beldin novamente escolhe a manobra de Atacar, desta vez gastando 2 PF em uma Rajada de Golpes (pág. MB357) para usar Golpe Rápido (pág. MB370) para ter dois ataques, cada um com um redutor de -3 para acertar em vez do -6 habitual. Ana reduz seu PF de 13 para 11, então joga duas vezes contra seu NH efetivo de 11 (NH básico de 14, com redutor de -3 para Golpe Rápido); ela consegue uma vez com um 8, e fracassa uma vez com um 12. Marcos joga contra o Aparar de Kalee de 11, e consegue com um 9.

Marcos: Beldin lança dois golpes rápidos com sua espada. O primeiro golpe falha. O segundo quase atinge seu objetivo, mas é novamente aparado pela lâmina experiente da vilã.

Kalee, Turno 3: Kalee escolhe a manobra Atacar e tenta um ataque GdP no ponto de impacto sinais vitais de Beldin (penalidade de -3 para acertar, sendo seu NH básico 15 em Espadas de Lâmina Larga). Marcos joga 3d contra seu NH efetivo de 12, e obtém sucesso com um 9. Ana faz uma retirada com Beldin, acrescentando +1 à sua defesa, e gasta 1 PF para um bônus adicional de +2 pela Defesa Exaltada (pág. MB357), dando a Beldin um Bloqueio efetivo de 14 (Bloqueio básico de 13, +1 pela retirada, +2 pela Defesa Exaltada, e -2 pela finta bem-sucedida de Kalee no turno anterior). Ela joga e fracassa, com um 15!

Marcos rola o dano da espada de Kalee de 1d+2 e obtém um total de 4 (o resultado é 2). Aplicando o dano de 4 de Kalee ao torso de Beldin, menos sua RD de 2, significa que 2 pontos de dano por perfuração penetram na armadura de Beldin. Por causa ponto de impacto ser os órgãos vitais, o dano por perfuração é multiplicado por ×3, fazendo um total de 6 pontos de dano a Beldin. Ana tem

o PV de Beldin reduzido de 14 para 8 (e seu PF de 11 para 10, pela Defesa Exaltada). Como isso é uma lesão nos órgãos vitais, ela também faz um teste contra sua HT efetiva de 16 (HT 13, +3 da Hipoalgia), para evitar o nocaute e atordoamento (pág. MB420). Ela consegue um sucesso com um 11.

Marcos: A tenente dos bandidos investe maldosamente em Beldin, tentando espetá-lo bem no peito. Sua lâmina penetra em sua armadura e mergulha profundamente em seu corpo. Beldin está gravemente ferido. A única razão pela qual ele ainda está vivo é porque ele pulou para trás quando o bandido atacou!

Rory então faz seu terceiro turno, assim como cada um dos bandidos, e Jax faz seu quarto.

Às vezes, é tão simples quanto dar aos jogadores a chance de fazer o que eles querem fazer.

Beldin, Turno 4: Esse último ferimento foi grave e poderia ter sido muito pior se Marcos não tivesse obtido um resultado tão baixo na avaliação de dano. Beldin também tem a vantagem Hipoalgia, então ele não sofre a penalidade máxima de -4 do choque pelo ferimento de 6 pontos que recebeu. Ana decide correr o *grande* risco e escolhe a manobra Ataque Total (Determinado) (+4 para acertar), tentando um ataque cortante com a espada de Beldin no pescoço de Kalee (-5 para acertar). Ana joga contra o NH efetivo de 13 de Beldin (NH básico de 14 em Espadas de Lâmina Larga, +4 pelo Ataque Total (Determinado), -5 pelo ponto de impacto no pescoço), e obtém sucesso com um 10. Marcos rola contra o Aparar de Kalee de 11, e falha com 12.

Neste ponto, Marcos considera usar a vantagem Sorte de Kalee para jogar mais duas tentativas de Aparar e ficar com a melhor delas. Ela já está perto de matar Beldin, porém, e Marcos está preocupado que ele possa ter tornado Kalee um pouco difícil demais para novos aventureiros. Ele escolhe ignorar sua Sorte.

Ana joga o dano da espada larga de Beldin de 2d+1 e recebe um total de 9 pontos de dano de corte aplicado ao pescoço de Kalee. Por causa do ponto de impacto ser o pescoço, o dano por corte é multiplicado por ×2, causando um total de 18 pontos de dano a Kalee. Marcos reduz o PV de Kalee de 10 para -8. Normalmente, Kalee precisaria fazer um teste imediato de HT para permanecer consciente (já que ela está abaixo de 0 PV), e então outro contra nocaute e atordoamento por um ferimento tão grande (pág. MB420). Marcos sente que é mais dramaticamente apropriado apenas ter sua rendição, e então cair inconsciente por conta de seus ferimentos.

Marcos: Beldin corta desesperadamente a guerreira, e sua espada rasga um corte irregular em sua garganta. O sangue flui livremente pela frente de sua armadura — ela deixa cair a espada e cai de joelhos. Uma mão agarra sua ferida, a outra se estende para frente, como se estivesse se rendendo, antes que ela caia inconsciente. Ao ver isso, os outros dois bandidos largam suas espadas e começam a fugir.

O grupo decide deixar os dois bandidos fugirem, e Rory passa o tempo fazendo curativos nas feridas de Kalee. Rory também cuida de Beldin — Rory e Jax receberam apenas ferimentos leves. Após alguma discussão, o grupo decide deixar Kalee onde ela está, com um dos cavalos, assumindo que, se ela recuperar a consciência, poderá cavalgar até algum lugar para obter mais cuidados. Eles carregam o outro cavalo com as espadas que os bandidos deixaram para trás e os poucos pertences de Kalee, e os levam com eles enquanto seguem viagem.

Tente Coisas Novas

Mais tarde naquele dia, muito depois da batalha contra os bandidos, o grupo encontra um fazendeiro solitário conduzindo uma pequena carroça na direção oposta. Marcos sente que todos os seus PdMs têm exatamente a mesma voz e sotaque, então ele realmente se diverte com este, dando a ele uma voz muito profunda e lenta. O fazendeiro diz que está indo em direção a Hemmel e parece um tipo amigável. Jax pergunta a ele se ele sabe como chegar a Mossenway, e o fazendeiro alegremente dá algumas direções vagas como “por ali, quebra uma direita...” (embora ele esteja pelo menos apontando na direção que os PdJs estão indo). Os aventureiros conversam um pouco com o fazendeiro antes de continuar seu caminho.

Termine com um Suspense

Com pouco tempo para continuar jogando, o grupo acampa naquela noite como sempre. Depois de um jantar tardio, eles começam a colocar seus sacos de dormir. Marcos faz um teste de Bom Senso contra a IQ 13 de Rory e consegue um 11. Ele sugere a Pedro que, dados os eventos do dia, e o fato de que eles sabem que bandidos estão aparecendo na área, seria prudente colocar alguém de vigia.

O grupo decide que Rory ficará acordado até tarde, Jax acordará cedo e Beldin ficará na vigília do meio. Mais ou menos uma hora antes do amanhecer, enquanto Jax está em guarda, Marcos pede a Josué um teste contra a Percepção de Jax de 10. Ele consegue com um 10.

Marcos: Jax, enquanto você está sentado perto do fogo baixo, você percebe o que pensa ser uma sombra do tamanho de um humano se movendo nas árvores por fora de onde ilumina da luz do fogo. O que você faz?

Josué (como Jax): Eu peguei meu arco quando comecei a vigília, certo?

Marcos: Claro que sim, eu me lembro de você dizendo isso.

Josué (como Jax): Eu preparo meu arco e grito: “Acordem! Acordem!” o mais alto que posso.

Marcos: Assim que você faz isso, os homens começam a atacar o acampamento. Primeiro, você vê apenas dois deles, depois três, talvez até mais. Um deles está correndo na sua direção, uma espada larga pousada sobre sua cabeça. Ele está gritando: “Peguem-nos!”... e é aí que paramos por aqui, e continuamos da próxima vez.

APÓS A SESSÃO: EXEMPLO

Uma vez que a aventura tenha chegado a um bom ponto de parada, as atividades pós-sessão podem acontecer.

Distribua Recompensas

Os PdJs estão fazendo um bom progresso, mas ainda não chegaram a Mossenway, então não há muito em termos de recompensas materiais ainda. Eles têm os bens que tiraram de Kalee e o cavalo do bandido. Em termos de pontos de personagem, Marcos premia cada jogador com três — todos jogaram fiel ao personagem, fizeram um esforço sólido para encontrar uma rota para Mossenway e pareciam se divertir muito.

Planilha de Uso do Tempo

A próxima sessão de jogo começará exatamente de onde esta parou, então não há necessidade de uma Planilha de Uso de Tempo.

Peça Feedback e Sugestões

Enquanto as pessoas estão arrumando suas coisas, Marcos pergunta a todos como eles achavam que foi o jogo. Josué diz que gostou muito de seu primeiro jogo e está ansioso pelo próximo, mas se sentiu um pouco perdido com algumas das regras, especialmente durante o combate. Marcos diz para ele não se preocupar, que ele ficará mais experiente a cada vez que jogarem e que sempre poderá fazer perguntas sobre qualquer coisa que não entenda.

Pedro também se divertiu, especialmente no início, quando Rory foi fundamental para conseguir o emprego de Tignis, tanto para garantir que eles conseguissem a entrevista quanto durante a entrevista em si.

Ana diz que gosta muito desses personagens e acha que eles funcionam bem juntos. A aventura foi um pouco “básica” para o gosto dela, mas ela está confiante de que as aventuras em que os PdJs se encontram vão se expandir e crescer em complexidade à medida que continuarem. Sua única sugestão é experimentar uma música de fundo suave enquanto eles jogam.



Tente Melhorar

Marcos anota essa observação para que se lembre de uma música de fundo para o próximo jogo. Ele também anota a observação de Ana sobre a simplicidade da aventura e começa a pensar em maneiras de adicionar mais ganchos de aventura em Mossenway e no caminho de volta para Kharston, para dar aos jogadores mais opções.

Registre os Eventos do Jogo

Na manhã seguinte à sessão, Marcos escreve um resumo rápido de tudo o que aconteceu e envia por e-mail aos jogadores.

No geral, Marcos está satisfeito que todos tenham se divertido tanto, inclusive ele. Este novo grupo de **GURPS** teve um começo sólido, e ele está ansioso para conduzir muitos, muitos outros jogos nos próximos meses e anos.

PLANILHA EXPANDIDA DE PLANEJAMENTO DE CAMPANHA

Prospecto de Campanha GURPS

Nome da Campanha: _____ Mestre: _____ Data de Criação: _____

Gênero: _____ Nível Tecnológico (NT): ____ Exceções ao NT: _____

Nível de Poder: _____ Nível de Realismo: Realismo Severo / Realista / Cinematográfico / Exagerado

Sinopse da Campanha e Eventos Recentes: _____

Cronologia de Eventos Históricos Significantes: _____

Moeda / Valor \$: _____ Moeda / \$ Valor: _____ Moeda / \$ Valor: _____

• Metais Preciosos? Sim / Não • Papel Moeda? Sim / Não • Dinheiro Eletr.? Sim / Não • Escravidão Legal? Sim / Não

Maiores Nações (veja também GURPS Estatísticas de Cidades)

Nome: _____ Capital: _____ Governante: _____

População: _____ Bônus de Busca: _____ Terreno: _____

Aparência: _____ Higiene: _____ Mana: _____ Encantamento: _____

Familiaridade Cultural: _____ Idioma(s): _____

Alfabetização: _____ NT: _____ Riqueza: _____ Status (faixa): _____

Sociedade/Governo: _____ Nível de Controle (NC): _____ Modificador de Corrupção: _____

Recursos Militares: _____ Bônus de Defesa: _____ Observações: _____

Nome: _____ Capital: _____ Governante: _____

População: _____ Bônus de Busca: _____ Terreno: _____

Aparência: _____ Higiene: _____ Mana: _____ Encantamento: _____

Familiaridade Cultural: _____ Idioma(s): _____

Alfabetização: _____ NT: _____ Riqueza: _____ Status (faixa): _____

Sociedade/Governo: _____ Nível de Controle (NC): _____ Modificador de Corrupção: _____

Recursos Militares: _____ Bônus de Defesa: _____ Observações: _____

Outros Planos de Existência Importantes

Nome: _____ Tipo: _____ Descrição: _____

Nome: _____ Tipo: _____ Descrição: _____

Regras

Livros **GURPS** Usados

Título: _____ Observações: _____

Título: _____ Observações: _____

Título: _____ Observações: _____

Regras Opcionais

Regra: _____ Livro: _____ Página: _____

Regra: _____ Livro: _____ Página: _____

Regra: _____ Livro: _____ Página: _____

Regras da Casa: _____

Guia de Criação de Personagens GURPS, Parte 1

Pontos Iniciais: _____ Limite de Desvantagens: _____

Conceitos Sugeridos de Personagem: _____

Modelos de Personagem/Racial (Total em Pontos): _____

Atributos

Mín. Máx. Regras da Casa

ST: _____

DX: _____

IQ: _____

HT: _____

Características Secundárias

Relativo ao básico

Mín. Máx. Regras da Casa

PV: _____

Vont: _____

Per: _____

PF: _____

Velocidade Básica: _____

Deslocamento Básico: _____

Características Sociais

NT Baixo: _____ NT Alto: _____ Níveis de Status (Mín./Máx.): _____

Riqueza Inicial dos PdJs: _____ Níveis de Riqueza (Mín./Máx.): _____

Culturas (para Familiaridade Cultural): _____

Idiomas: _____

Estigma Social: _____ Reconhecimento Social: _____ Outros: _____

Hierarquia (Tipo): _____ Número de Níveis: _____ Observações: _____

Hierarquia (Tipo): _____ Número de Níveis: _____ Observações: _____

Vantagens

Vantagens Exigidas: _____

Vantagens Especiais Permitidas: _____

Vantagens Mundanas Proibidas: _____

Desvantagens

Desvantagens Exigidas: _____

Desvantagens Especiais Permitidas: _____

Desvantagens Mundanas Proibidas: _____

Contatos Apropriados

Nome	Tipo	Perícia	NH Efetivo	Confiabilidade	Custo Base de Pontos
------	------	---------	------------	----------------	----------------------

Guia de Criação de Personagens GURPS, Parte 2

Grupos de Contatos Apropriados

Nome	Categoria de Perícias	NH Efetivo	Confiabilidade	Custo Básico de Pontos
------	-----------------------	------------	----------------	------------------------

Patronos Apropriados

Nome	Poder	Modificadores	Custo Básico de Pontos
------	-------	---------------	------------------------

Inimigos Apropriados

Nome	Poder	Intenção	Modificadores	Custo Básico de Pontos
------	-------	----------	---------------	------------------------

Perícias Especiais

Perícia: _____ Especializações Disponíveis: _____

Perícia: _____ Especializações Disponíveis: _____

Perícia: _____ Vantagem Exigida: _____

Perícia: _____ Vantagem Exigida: _____

Perícias Cinematográficas Disponíveis: _____

Perícias Curinga Disponíveis: _____

Perícias Mundanas Proibidas: _____

Magia (veja também o GURPS Magia)

Nvl Médio de Mana: _____ Pode Magos PdJs? S / N Custo de Anteced. Incomuns: _____ Nvl Máx. Aptid. Mágica: _____

Itens Mágicos à Venda? S / N \$ Custo por Ponto de Energia: _____ Observações: _____

Mágicas Customizadas: _____

Mágicas Proibidas: _____

Psiquismo (veja também GURPS Poderes Psíquicos)

Pode Psis PdJs ? S / N Custo de Anteced. Incomuns: _____ Observações: _____

Poder	Nível Máx. do Talento	Habilidades Permitidas	Habilidades Proibidas
-------	-----------------------	------------------------	-----------------------

Empregos

Nome	Descrição	Pré-requisitos	Teste de Desempenho	Salário Mensal	Nível de Riqueza
------	-----------	----------------	---------------------	----------------	------------------

Equipamento Comum (Armas, Armaduras, Veículos, etc.)

ÍNDICE

Para atributos específicos, perícias, vantagens e desvantagens, veja o **Índice de Características de Personagem** (pág. 72).

Ação moderna, gênero, 10.

Agarrar, 57, 59.

Aparar Cruzado, opção de defesa, 57.

Aparar, 61.

Apontar, manobra, 54.

Armadura, 14, 58; carga, 59; catálogos, 7; danificando, 30; personagens de exemplo, 22; ST e, 44; sugerida, 47; tamanho e, 50.

Armas, aparar, 61; carga, 59; catálogos, 7; combate e, 14, 59; de combate à distância em combate corporal, 57; de duas mãos, 46–47, 55, 61; desarmando, 57; equipamento básico, 46–47; esgrima, 59, 61; estilo básico, 46–47; laçar, 57; lutando com duas, 46–47, 55; PdM, 28; perícias, 13; qualidade das, 56; quebrando, 57, 61; segurar, 57; tamanho e, 50.

Arqueiro, modelo, 20.

Ataque com Duas Armas, opção de combate, 55, 56, 59.

Ataque Dedicado, manobra, 56.

Ataque Defensivo, manobra, 57.

Ataque Enganoso, opção de combate, 58, 59.

Ataque Telegráfico, opção de combate, 54.

Ataque Total, manobras, 54–56, 58.

Ataques, área e propagação, 56; em diferentes níveis, 58; múltiplos, 55–56; manobras, 54–59; melhorando, 54–57; não pela frente, 58; superando, 57; vantagens, 47–48; veja também Combate, Defesas.

Atributos, níveis, 12; PdM, 28; útil em combate, 43–44.

Avaliar, manobra, 54.

Aventuras, ambientes, 29–30; anotando eventos da sessão, 39; antes da sessão, 37; após a sessão, 38; cenários, 29–30; começando, 37; contribuição do jogador, 25, 37–39; desfechos possíveis, 31, 35; detalhando, 30–31; diversão, 9, 33; durante a sessão, 37; encontros sociais, 37; enredos lineares, 25; enredos, 30; exemplo de criação, 32–35; exemplo de enredo, 32; exemplo de escolhas, 17–18; exemplo de preparação, 17–22; exemplos de recompensa, 66; exemplos de sessão, 62–66; focando indivíduos, 25, 38; interpretando, 37; jogando na caixa de areia, 25; liberdade do jogador, 25–26; mapas, 31; papel do MJ, 37–39; partidas para praticar, 41–43; publicada, 7; recompensas, 31, 38; recursos para conduzir, 36; recursos para criar, 23; recursos para preparar, 5–8, 17; suspense, 38; tentando coisas novas, 38; veja também Campanhas, Combate, Encontros, Personagens de Mestre.

Bandidos, capangas, 33; encontros de exemplo 34–35; líder, 33; tenente, 33.

Batida, 60.

Beldin, 19–20.

Bloqueio, 61.

Bryce, 33.

Campanhas, comunicação com os jogadores, 8–9; conduzindo, 39; conselhos de aventura e, 23; contribuição do jogador, 8–9; discutindo premissas, 8–9; escolhendo características de personagem 12–14; escolhendo um estilo, 10–11; escolhendo um gênero, 9–10; escolhendo um nível de poder, 11; exemplos de seleção, 18; raças não-humanas na, 14; realista ou cinematográfica, 10–11; recusando sugestões, 9; regras da casa, 11; regras simples ou regras complexas, 11; veja também Aventuras.

Capangas, amostra, 28, 33.

Cardboard Heroes, 43.

Catálogos, 6, 7.

Cenas, veja Encontros.

Choque, 57; veja também Dano.

Combate, acelerando, 43; ambiente, 24, 29–30; armas e, 14, 28, 46–47, 59, 51; Artes Marciais e, 41; atributos, 43–44; chance aumentada de acertar, 54; com duas armas, 46–47, 55, 61; customizando, 40–43; desvantagens, 52–53; dimensionando para jogos de alto poder, 44; encontro de exemplo, 64–65; equilíbrio do PdM, 26–29, 33; equipamento e, 14; escolhendo opções, 41–42; estilos básicos, 46–47, 55; letalidade, 40; maneiras de influenciar, 43–61; Modificadores de Tamanho, 50; níveis de realismo, 41–42; níveis de velocidade do jogo, 41–42; perícias recomendadas, 24, 46, 47; perícias, 24, 44–47; recursos para, 5; situações especiais, 24; técnicas, 47; veja também Ataques, Dano, Defesas.

Combinação, técnicas, 55.

Contra-ataque, técnica, 58.

Criação de Personagem, colaborativo, 16; contribuição do Mestre, 15, 16; decisões, 15–16; exemplo de revisão, 21–22; exemplo, 18–22; modelos, 16; narrativa, 16; recursos para, 5; revisando, 16; vetados, 16; veja também Atributos, Personagens, Desvantagens, Vantagens.

Cruzamento de gêneros, 10.

Dano, adicional, 56; desvantagens, 52, 53; efeitos do atordoamento, 60; efeitos do choque, 57; efeitos dos ferimentos, 61; especial, 56–57; reduzindo, 58; vantagens, 48; veja também Ataques, Combate, Defesas.

Defesa Exaltada, opção de esforço adicional, 57.

Defesa Total, manobras, 57, 61.

Defesas, acumulando penalidades, 58; agarrar e, 59; armas e, 61; carga e, 59; manguais e, 59; múltiplos atacantes e, 61; melhorando, 57–58; opções, 57, 61; superando, 58; vantagens, 48; veja também Ataques, Combate.

Desenvolvedores, em campanhas, 14.

Desvantagens, combate, 52–53; concorrentes, 12; condições crônicas, 52; dano, 53; escolhendo, 12; magia, 53; mental, 52–53; parte do corpo, 52; recuperação, 53; sentidos, 52; social, 13–14; sorte, 53; testes de autocontrole, 12.

Empunhadura Defensiva, opção de combate, 57.

Empunhadura Invertida, opção de combate, 56.

Empurrão, 60.

Encontros, 23–26, 31, 37–38; características de personagem e, 24–25; diversão e, 33; exemplos, 33–35; liberdade do jogador, 25–26; variedades em, 24–25; veja também Aventuras, Combate, Personagens de Mestre.

Equipamento, catálogos, 7; carga, 59; PdM, 28; PdJ, 14; tamanho e, 50; veja também Armadura, Armas.

Escudos, 57; estilos de combate, 46–47; perícia, 45.

Esquiva Acrobática, opção de defesa, 57.

Esquiva e Queda, opção de defesa, 57.

Esquiva, 57, 61; carga e, 44, 58, 59.

Explosões, 56.

Falcatrúea, 60.

Fantasia, gênero, 9; em aventura de exemplo, 18.

Ficção-científica, gênero, 10.

Finta Defensiva, opção de combate, 57.

Fintar, manobras, 57, 58, 60.

Fiselli, 33.

Floor Plan 2: The Great Salt Flats, 43.

Gêneros, 9–10.

Golpe Poderoso, opção de esforço adicional, 56.

Golpe Rápido, opção de combate, 55, 56.

Guardas, amostra, 28; modelo, 19.

Guia de Criação de Personagens, 68–69.

GURPS for Dummies, 8, 23, 36.

GURPS, 4–19, 21, 23–28, 30, 37, 40–44, 49, 53–56, 59, 62; **Action 1: Heroes**, 51; **Action 2: Exploits**, 25, 29, 43; **Action**, 6, 9, 10, 51; **Artes Marciais**, 4–7, 9, 10, 11, 18, 29, 30, 36, 40–46, 48, 51, 52, 54–61; **Big Lizzie**, 7, 10; **Bio-Tech**, 7, 10; **Caravana para Ein Arris**, 7; **Cataclismo**, 6, 7, 9; **Character Assistant**, 8; **Criaturas da Noite**, 7, 9, 10; **Cruzadas**, 7; **Dungeon Fantasy 13: Loadouts**, 50; **Dungeon Fantasy 14: Psi**, 54; **Dungeon Fantasy 1: Adventurers**, 50; **Dungeon Fantasy 3: The Next Level**, 50; **Dungeon Fantasy Adventure 1: Mirror of the Fire Demon**,

7; *Dungeon Fantasy Monsters*, 7, 9, 10; *Dungeon Fantasy*, 6, 9, 50; *Escudo do Mestre*, 36, 62; *Estatísticas de Cidades*, 7; *Fantasy*, 6, 9, 18; *Fantasy-Tech 1: The Edge of Reality*, 7, 9; *Fichas de Combate*, 36, 62; *Gun Fu*, 7, 10, 29, 43, 51; *High-Tech*, 6, 7, 9, 10, 45, 50, 51, 54, 56; *Horror*, 6, 10; *Horror: The Madness Dossier*, 7, 10; *Hot Spots*, 7, 9; *Lair of the Fat Man*, 7; *Loadouts*, 7; *Loadouts: Monster Hunters*, 10; *Locations*, 7, 9; *Locations: Tower of Octavius*, 9; *Low-Tech Companion 2: Weapons and Warriors*, 50; *Low-Tech*, 7, 9, 10, 18, 45, 50; *Mistérios*, 6, 9, 10; *Módulo Básico*, 4-12, 16-18, 23, 36, 41-43, 45, 51, 54, 56, 58, 59, 60; *Magia*, 7, 9, 10, 12, 18, 54, 57; *Martial Arts: Gladiators*, 7; *Martial Arts: Technical Grappling*, 57, 59; *Mass Combate*, 7, 10; *Monster Hunters 3: The Enemy*, 10; *Monster Hunters*, 6, 10; *Mundos Infinitos*, 5-7, 10; *Poderes Psíquicos*, 7, 10, 54; *Poderes*, 6, 7, 9, 10, 12, 14, 28, 43, 47-51; *Power-Ups 2: Perks*, 54, 55; *Power-Ups 5: Impulse Buys*, 10, 14, 31; *Power-Ups*, 7; *Powers: Divine Favor*, 7, 9; *Psi-Tech*, 7; *Psionic Campaigns*, 6, 10, 54; *Psis*, 7, 10, 54; *Reign of Steel*, 7; *Reign of Steel: Will to Live*, 7; *Social Engineering*, 7, 25, 40; *Spaceships*, 7, 10; *Supers*, 6, 10, 12; *Tactical Shooting*, 7, 10, 13, 43, 54; *Taumatologia*, 7, 9, 10, 12, 18, 49, 54; *Template Toolkit 1: Characters*, 7, 16, 24; *Thaumatology: Age of Gold*, 7, 10; *Transhuman Space*, 7, 10; *Traveller: Interstellar Wars*, 7, 10; *Ultra-Tech*, 6, 7, 9, 10, 45, 50, 56; *Viagem Espacial*, 6, 10; *Zombies*, 10; veja também *Cardboard Heroes*, *Floor Plan 2: The Great Salt Flats*, *Revista Pyramid*.

GURPS, mecânica do sistema, veja *Mecânica do Sistema*.

Interromper Acertos, opção de combate, 60.

Jax, 20-21.

Jogadas de dados, veja *Mecânica do Sistema*.

Kalee, 33.

Kromm, 4.

Lesão, veja *Dano*, *Morte*.

Livros de gênero, 6.

Livros de regras, 6, 7.

Magia, combate e, 53-54; *desvantagens*, 53; *em campanhas*, 14; *vantagens*, 49-51.

Mágicas, em combate, 54; veja também *Magia*.

Manobras, veja *Ataques*, *Combate*, *Defesas*.

Mapas, hexes, 43.

Marcadores, para visualização do combate 43.

Material, veja *Armadura*, *Armas*, *Equipamento*.

Mecânica do Sistema, como opcional, 4; *como caixa de ferramentas*, 4; *cinematográfica*, 10; *opções de combate*, 29, 41-42; *encontros e*, 23-25; *diversão e*, 33; *regras da casa*, 10; *recursos para*, 5-8; *papel da*, 10, 18; *resolução de tarefas*, 4, 11.

Mestres de Jogo (MJ), papel, 37-39; *respeitando*, 9; veja também *Aventuras*, *Campanhas*.

Militar, gênero, 10.

Modelos, usando, 16, 18; veja também *Criação de Personagem*, *Personagens*.

Modificador de Tamanho (MT), combate e, 50; *equipamento e*, 50.

Morte, PdJ, 40; PdM, 29.

Mundos de Campanha, 6, 7.

Níveis de poder, escolhendo, 11-12.

Partidas de arena, 43.

Partidas de praticar, 43.

Pontos de personagem, como recompensas, 14, 38, 66; *gastando*, 14; *limitando o gasto*, 11-12; *obtidos*, 14; veja também *Criação de Personagem*.

Posição, em combate, 57, 60.

Projeção, 60.

Prospecto de Campanha, 67.

Psiquismo, combate e, 53-54; *desvantagens*, 53; *vantagens*, 49.

Punch, Sean, 4.

Leitor: Como você lida com jogadores que tentam estragar o jogo?

Gabe: Minta para eles. Roube-os. Deixe-os loucos. Crie cenários impossíveis cujo único resultado seja a morte deles. E então, quando seus olhos brilharem de vergonha e raiva, beba suas lágrimas.

– Penny Arcade, "DM 101"

Perícias, armas, 13; *arma*, 45; *buascas em ambientes e*, 24; *cinematográfica*, 10; *combate desarmado*, 44-45; *combate*, 44-47; *comparação de combate desarmado*, 45; *conjuntos de combate*, 46, 47; *encontros e*, 24-25; *escolhendo*, 12-13, 21-22, 24; *estilos de combate genérico*, 46-47; *Influência*, 15; *níveis de habilidade*, 12, 13; *obtenção de informação*, 25; *outras úteis*, 45-46; PdM, 28; *recomendadas*, 21-22, 24, 46, 47; *uso rotineiro*, 13; *úteis em combate*, 44-47.

Personagens de Jogador (PdJs), veja *Personagens*.

Personagens de Mestre (PdMs), equilíbrio de combate, 26-29, 33; *exemplos*, 28, 32-33; *morte*, 29; *projetando*, 26-29; *relacionando*, 31; veja também *Personagens*.

Personagens, características e mecânica de jogo, 24-25; *características sociais*, 13-14; *como um time*, 16; *conceitos*, 15-16; *escolhendo características*, 12-14; *exemplo*, 19-21; *exemplos de conceito*, 18-21; *guerreiro*, 54; *morte*, 11, 40-41; *nível de poder*, 11-12; *Testes de influência*, 15; *testes de reação*, 15; *Verificações de Pânico*, 15; veja também *Vantagens*, *Atributos*, *Criação de Personagem*, *Desvantagens*, *Personagens de Mestre*.

Planilha de Controle do Mestre, 36.

Planilha de Planejamento da Campanha, expandida, 67-69; *usando*, 15; *uso de exemplo*, 18.

Planilha de Uso do Tempo, 39.

Poderes, em campanhas, 14.

Pontos de impacto, 11, 56; *cobertura e*, 58.

Rajada de Golpes, opção de esforço adicional, 55, 56.

Recursos online, 8.

Recursos para **GURPS**, 5-8.

Resistência a Dano (RD), 58; *armadura*, 58; *equilibrando personagens*, 28.

Retirada, opção de defesa, 29, 57, 60.

Revista Pyramid, 7, 8.

Riposta, opção de combate, 60.

Robin's Laws of Good Gamemastering, 8, 23, 36.

Rory, 21.

Segurar, 57.

Soldados, amostra, 28.

Super-heróis, gênero, 10.

Tabelas, perícias de combate desarmado, 45.

Técnicas, 47, 56; *cinematográficas*, 10; veja também *Combate*.

Terror, gênero, 10.

Testes de Autocontrole, concorrentes, 12.

Tignis, Mercadora, 32.

Tiros de precisão, 59.

Traveller, 7, 10.

Vantagens, arma, 51-52; *ataque*, 47-48; *cinematográfica*, 10; *dano*, 47-48; *defesa*, 48; *escolhendo*, 12; *forma física*, 49; *magia*, 49-51; *movimento*, 49; *percepção da situação*, 49; *psiquismo*, 49-51; *recuperação*, 48; *resistência*, 48; *Riqueza*, 13; *sentidos*, 49; *social*, 13-14; *sorte*, 49-51; *Status*, 13; *tamanho*, 49; *treinamento*, 51-52; *útil em combate*, 47-52.

Viagem no Tempo, gênero, 10.

Western, gênero, 10.

Willem, 32.

ÍNDICE DE CARACTERÍSTICAS DE PERSONAGEM

Abafador de Mana, vantagem, 49.
Acrobacia, perícia, 46.
Ambidestria, vantagem, 47.
Amplificador de Mana, vantagem, 49.
Aparar Armas de Projétil, perícia, 46.
Aptidão Mágica, vantagem, 49.
Arqueiro Zen, perícia, 46.
Ataque Adicional, vantagem, 47, 56.
Ataque Constrictivo, vantagem, 47.
Ataque Inato, vantagem, 47; perícia, 46.
Atirador, vantagem, 51.
Atribulação, vantagem, 48.
Azar, desvantagem, 53.
Boa Forma, vantagem, 48.
Boxe, perícia, 44, 45.
Braços Adicionais, vantagem, 48.
Briga, perícia, 44, 45.
Caminhar no Ar, vantagem, 49.
Caminhar sobre Líquidos, vantagem, 49.
Capa, perícia, 45.
Caratê, perícia, 45.
Cegueira, desvantagem, 52.
Cegueira Noturna, desvantagem, 52.
Código de Honra, desvantagem, 52.

Esquiva, característica, *veja Esquiva no Índice principal*.
Fácil de Matar, desvantagem, 53.
Ferido, desvantagem, 52.
Flashbacks, desvantagem, 53.
Fleuma, vantagem, 48.
Flexibilidade, vantagem, 48.
Fobias, desvantagem, 53.
Fora de Forma, desvantagem, 52.
Força Mental, perícia, 46.
Forma de Sombras, vantagem, 49.
Fragilidade, desvantagem, 53.
Fraqueza, desvantagem, 53.
Fúria, desvantagem, 53.
Garras, vantagem, 48.
Golpe Debilitante, perícia, 46.
Golpe Poderoso, perícia, 46.
Golpeadores, vantagem, 48.
Hemofilia, desvantagem, 53.
Hiperalgia, desvantagem, 52.
Hipoalergia, vantagem, 48.
Impossível de Matar, vantagem, 48.
Infravisão, vantagem, 49.
Insustancialidade, vantagem, 49.

Perícias de Influência, 15.
Pontos de Pressão, perícia, 46.
Pontos Secretos, perícia, 46.
Postura Imóvel, perícia, 46.
Problemas na Coluna, desvantagem, 52.
Rastreamento Ampliado, vantagem, 49.
Recuperação Acelerada, vantagem, 48.
Recuperação da Consciência, vantagem, 48.
Recuperação Lenta, desvantagem, 53.
Recuperação Muita Acelerada, vantagem, 48.
Reflexos em Combate, vantagem, 48.
Regeneração, vantagem, 48.
Reservas de Energia, vantagem, 50.
Resistência a Dano (RD), vantagem, 48.
Resistência à Magia, vantagem, 50.
Resistente, vantagem, 48.
Restaurar Membros, vantagem, 48.
Retenção, vantagem, 47.
Riqueza, característica, 13.
Sacar Rápido, perícia, 46.
Salto Voador, perícia, 46.
Sem Noção de Profundidade, desvantagem, 52.
Sem Pernas, desvantagem, 52.
Sem Recuperação, desvantagem, 53.
Sem um Dedo, desvantagem, 52.
Sentido de Vibração, vantagem, 49.
Sentidos Aguçados, vantagem, 49.
Sorte, vantagem, 50.
ST Braçal, vantagem, 48.
ST de Golpe, vantagem, 48.
ST de Levantamento, vantagem, 48.
ST (Força), atributo, 44.
Status, característica, 13.
Sumô, perícia, 45.
Super Salto, vantagem, 48.
Super Sorte, vantagem, 50.
Supersensitivo, desvantagem, 53.
Surdez, desvantagem, 52.
Susceptibilidade à Magia, desvantagem, 53.
Suscetível, desvantagem, 53.
Tática, perícia, 46.
Telecinese, vantagem, 50, 57; *em combate*, 51.
Terror, vantagem, 50.
Tetraplégico, desvantagem, 52.
Tolerância a Ferimentos, vantagem, 48.
Treinado por um Mestre, vantagem, 52.
Ultravisão, vantagem, 49.
Venturoso, vantagem, 49.
Ver o Invisível, vantagem, 49.
Vida Extra, vantagem, 48.
Vínculo com Arma, qualidade, 54.
Visão 360 Graus, vantagem, 49.
Visão Hiperespectral, vantagem, 49.
Visão no Escuro, vantagem, 49.
Visão Noturna, vantagem, 49.
Visão Periférica, vantagem, 49.
Visão Restrita, desvantagem, 52.
Voo, vantagem, 49.
Vulnerabilidade, desvantagem, 53.
Zarolho, desvantagem, 52.

O prazer que você sente jogando um jogo é principalmente advindo de com quem você está jogando.

– Steve Jackson

Controle da Mente, vantagem, 50.
Convulsões Pós-combate, desvantagem, 52.
Covardia, desvantagem, 53.
Crescimento, vantagem, 49.
Defesas Ampliadas, vantagem, 48.
Deficiência Física, desvantagem, 52.
Dentes, vantagem, 48.
Deslocamento Ampliado, vantagem, 49.
Destemor, vantagem, 48.
Destreza (DX), atributo, 44, 60; *choque e*, 57.
Desviar, perícia, 46.
Difícil de Subjugar, vantagem, 48.
Disopia, desvantagem, 52.
Dobra, vantagem, 49.
Dor Crônica, desvantagem, 52.
Duplicação, vantagem, 49.
Durabilidade Sobrenatural, vantagem, 48.
Duro de Matar, vantagem, 48.
Duro de Ouvir, desvantagem, 52.
Epilepsia, desvantagem, 52.
Equilíbrio Perfeito, vantagem, 49.
Escorregadio, vantagem, 48.
Escudo, perícia, 45; *veja também Escudos no Índice principal*.
Espinhos, vantagem, 48.

Interposição, vantagem, 49.
Judô, perícia, 45.
Kiai, perícia, 46.
Liderança, perícia, 46.
Luta Greco-Romana, perícia, 45.
Lutar às Cegas, perícia, 46.
Maldição, desvantagem, 53.
Maneta (Um Braço), desvantagem, 52.
Maneta (Uma Mão), desvantagem, 52.
Mão Fraca, desvantagem, 52.
Mestre de Armas, vantagem, 51, 56.
Metamorfose, vantagem, 49.
Mordida de Vampiro, vantagem, 48.
Mordida Fraca, desvantagem, 52.
Muito Fora de Forma, desvantagem, 52.
No Limite, desvantagem, 53.
Noção do Perigo, vantagem, 49.
Noção do Tempo Ampliada, vantagem, 49.
Ótima Forma, vantagem, 48.
Pacifismo, desvantagem, 53.
Padrão de Tempo Alterado, vantagem, 49.
Padrão de Tempo Reduzido, desvantagem, 52.
Paralisia Frente ao Combate, desvantagem, 53.

QUALQUER MUNDO QUE POSSA IMAGINAR, MAIS PERTO DO QUE NUNCA

Como Ser um Mestre de GURPS é um guia básico para o sistema de RPG mais flexível já criado, perfeito tanto para novatos quanto para jogadores experientes que querem tirar ainda mais proveito de suas campanhas.

Este volume é um compêndio condensado dos vastos recursos de narrativa disponíveis nos livros principais, mundos de campanhas, e livros de conteúdo do **GURPS Quarta Edição**. Dentro, você encontrará:

- Um guia para construir personagens que se parecem exatamente com o que você imaginou.
- Instruções para personalizar o combate – pode ser tão cinematográfico, mortal ou tático quanto você quiser.
- Uma visão geral de todos os mundos e cenários da linha **GURPS Quarta Edição**, para que você saiba quais suplementos serão mais úteis para a campanha que deseja conduzir.
- Estratégias e dicas para planejar encontros equilibrados e emocionantes.
- Um guia para conduzir sua primeira aventura, com muitos exemplos e técnicas de solução de problemas.
- Observações e respostas canônicas do editor da linha **GURPS**, Sean “Kromm” Punch.

A maior virtude do **GURPS** — a capacidade de fazer qualquer coisa — às vezes também foi seu maior desafio para novos jogadores. Agora, com **Como Ser um Mestre de GURPS**, é fácil liberar todo o potencial do jogo!

Para usar o Como Ser Um Mestre de GURPS é preciso o GURPS Módulo Básico da Quarta Edição.

por Warren “Mook” Wilson, com Sean “Kromm” Punch

Editado por Nikola Vrtis

Arte da Capa por Abrar Ajmal, Brandon Moore, Christopher Shy, Bob Stevlic, e John Zeleznik

Ilustrado por Guy Burwell, John Hartwell, John Lucas, e Dan Smith



**STEVE
JACKSON
GAMES**

www.sjgames.com